Guia Curso Básico de Desenho

CARTOON

DESENHO ANIMADO

VILÕES

Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes

Guia Curso Básico de Desenho

CARTOON

DESENHO ANIMADO - VILÕES

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ
____
G971

Guia curso básico de desenhos : cartoon vilões : desenho animando.-- 1. ed. - São Paulo : On Line, 2016.
il.

ISBN 978-85-432-0695-0

1. Desenho - Técnica. 2. Manuais, guias, etc.
16-32092 CDD: 741.0118
CDU: 741
____
06/04/2016 08/04/2016

On line EDITORA

Escola Studio

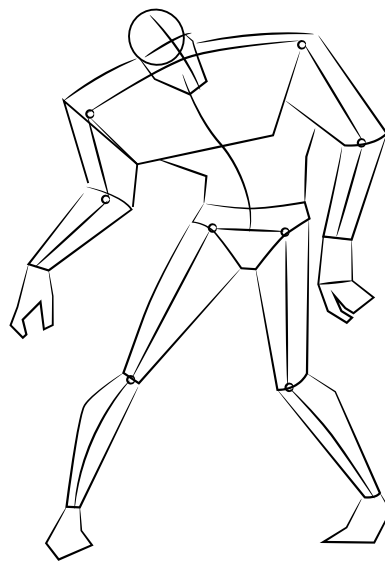
PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **ASSISTENTE DA PRESIDÊNCIA:** Adriana Lima • **VICE-PRESIDENTE EDITORIAL:** Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • **JORNALISTA RESPONSÁVEL:** Andrea Calmon (MTB 47714) • **EDITORA:** Priscilla Sipans • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DIRETOR DE ARTE:** Fausto Lopes • **ILUSTRAÇÕES:** Henrique Lima • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS E DIAGRAMAÇÃO:** Fabiano Moura • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Marcelo Rodrigues • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **DIRETORA ADMINISTRATIVA**: Jacy Regina Dalle Lucca • Impresso na **ÍNDIA** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA CURSO BÁSICO DE DESENHO CARTOON - DESENHO ANIMADO - VILÕES** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • **VENDAS AOS DISTRIBUIDORES**: Tel.: (0**11) 3393-7728 (vendas@editoraonline.com.br).

EscolaStudio

CRIANDO UM PERSONAGEM VILÃO

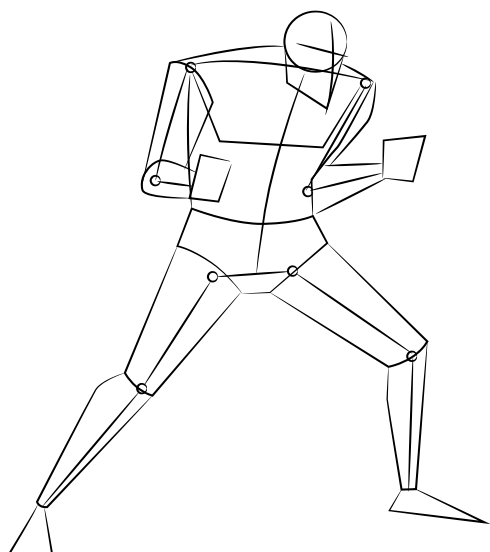
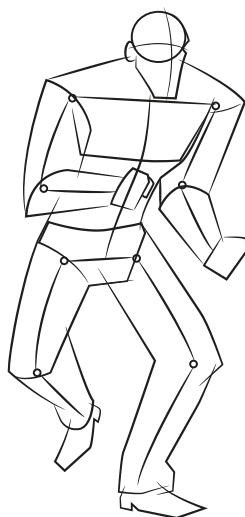
O vilão tem um papel tão importante quanto o herói, pois, sem ele, não existem os conflitos entre os ideais do bem e o mal.

Antes de se preocupar com o visual do seu vilão, é preciso construir um personagem que seja convincente e proporcione credibilidade. É interessante, também, que tenha uma personalidade complexa e uma lógica por trás de cada detalhe. Evite criar personagens clichês, ou seja, aqueles mais comuns.

Assim como no caso do herói, ao criar um personagem vilão, é preciso demonstrar muito bem para que ele irá usar seus poderes especiais e quais serão suas intenções. Para descobrir essas informações, faça questionamentos como: quem é ele? De onde vem? Quais são suas motivações? O que o transformou no que ele é hoje? Procure não revelar toda a informação para manter um mistério e prender a atenção das pessoas que estarão acompanhando a história.

Seja criativo e busque inspiração em livros, revistas, filmes etc.

Durante o processo de desenvolvimento, é importante usar as características do seu vilão de forma que não fiquem limitadas. Crie situações para que o personagem possa expor sua crueldade e desonestidade, confrontando os heróis de maneiras muito incomuns.

Um bom personagem precisa emocionar o leitor. Procure fazer de uma forma que ele fique irritado ou, até mesmo, chocado com as atitudes do personagem.

Procure criar expectativas para poder ter um personagem que siga evoluindo dentro do seu aspecto de motivação. Para isso, fuja do clássico, elaborando situações diferenciadas. Procure fazer de maneira que surpreenda o público, para poder trabalhar com a expectativa dos leitores e gerar atenção para o seu personagem.

DESIGN DO VILÃO

Para ter um personagem convincente, os designers procuram começar o trabalho pela silhueta. O objetivo é que o leitor consiga identificar o vilão apenas por esse detalhe. Se isso for possível, teremos uma figura com um forte impacto visual. Exemplo disso é o personagem Indiana Jones, de Steven Spilberg, quem planejou a elaboração de um visual "ideal" para o herói por um bom tempo, para que, quando o espectador o visse contra a luz, pudesse identificá-lo imediatamente apenas por meio da silhueta. O processo de criação de um vilão não é diferente de qualquer outro personagem, ou seja, requer muito estudo. Procure se basear em descrições ou em um roteiro para a sua criação. Se preferir, faça uma ficha de descrição com os dados que julgar mais importantes.

Feito isso, inicie o desenho e use as formas geométricas básicas, como círculos, triângulos e quadrados, para iniciar a criação do visual do personagem. Não tenha medo de fazer estudos e experimentações para começar a definir o visual do vilão.

MATERIAIS PARA DESENHAR

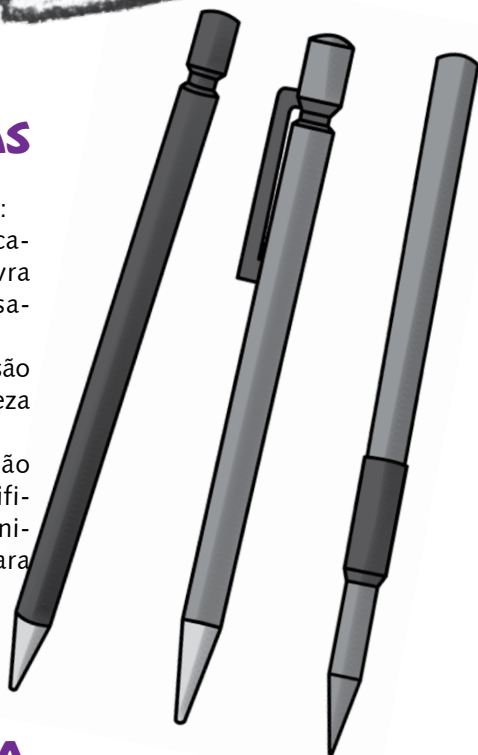
PAPÉIS

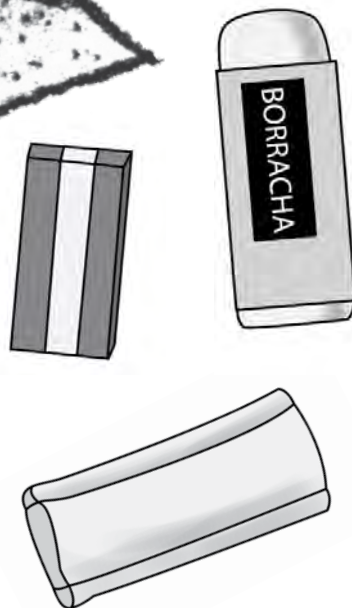
Podemos encontrar uma grande diversidade de tipos de papéis ideais para desenhar, entre os quais os lisos, semirrugosos, rugosos, texturizados e cartonados.

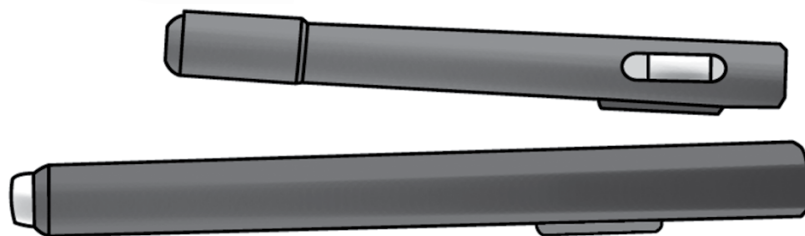
O tamanho pode variar bastante, porém, os mais usados são o A3 (296 mm x 420 mm) e o A4 (210 mm x 296 mm).

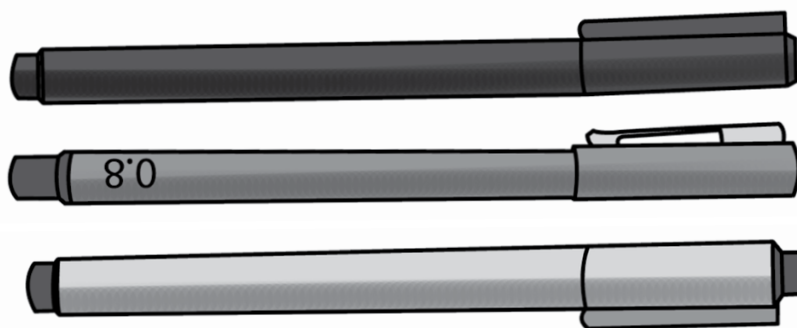
LÁPIS E LAPISEIRAS

Os grafites podem variar entre:

- **Duros:** possuem a indicação "H" – abreviação da palavra "Hard", que significa duro, usados para litografia.
- **Médio:** os lápis "HB" são "Hard/Brand", que significa dureza média.
- **Macios:** lápis "B" são "Brand" ou "Black", que significa macio ou preto. Estas definições também são aplicadas para grafites de lapiseiras.

BORRACHAS

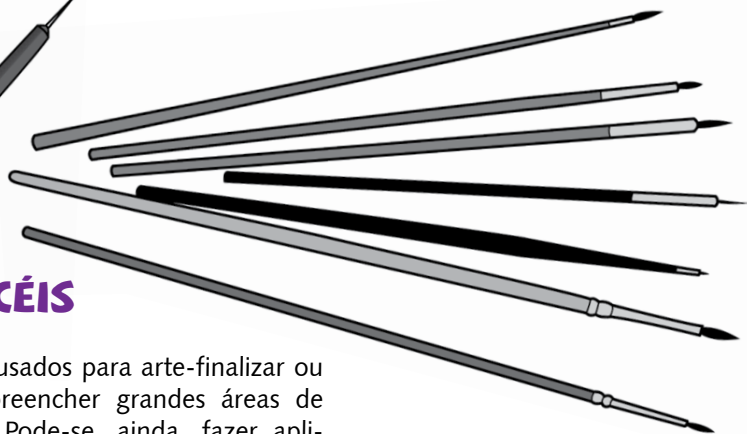
Podemos encontrar muitos tipos de borrachas no mercado, as mais indicadas são: achatadas ou circulares, quadradas ou retangulares. Elas são mais duras, proporcionam maior firmeza para apagar detalhes.

CANETA BORRACHA

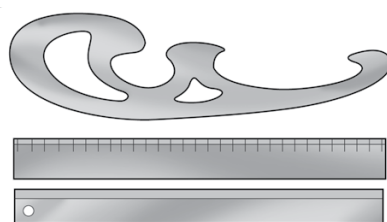
Ideais para apagar pequenas áreas, além de proporcionarem efeitos sem danificar o desenho nem o papel. Além disso, não se despedaça ao apagar.

CANETAS DESCARTÁVEIS

Podemos encontrar muitos tipos de espessuras e pontas. Uma característica é que possuem um traço limpo e sua ponta semiflexível possibilita um traço mais fino ou mais grosso, de acordo com a pressão feita sobre a caneta.

CANETAS BICO DE PENA

Usadas para fazer a arte-final, possuem penas e pontas que determinam a espessura da linha. Podem ser flexíveis ou mais duras. Para prolongar sua vida útil é preciso mantê-las limpas após o uso.

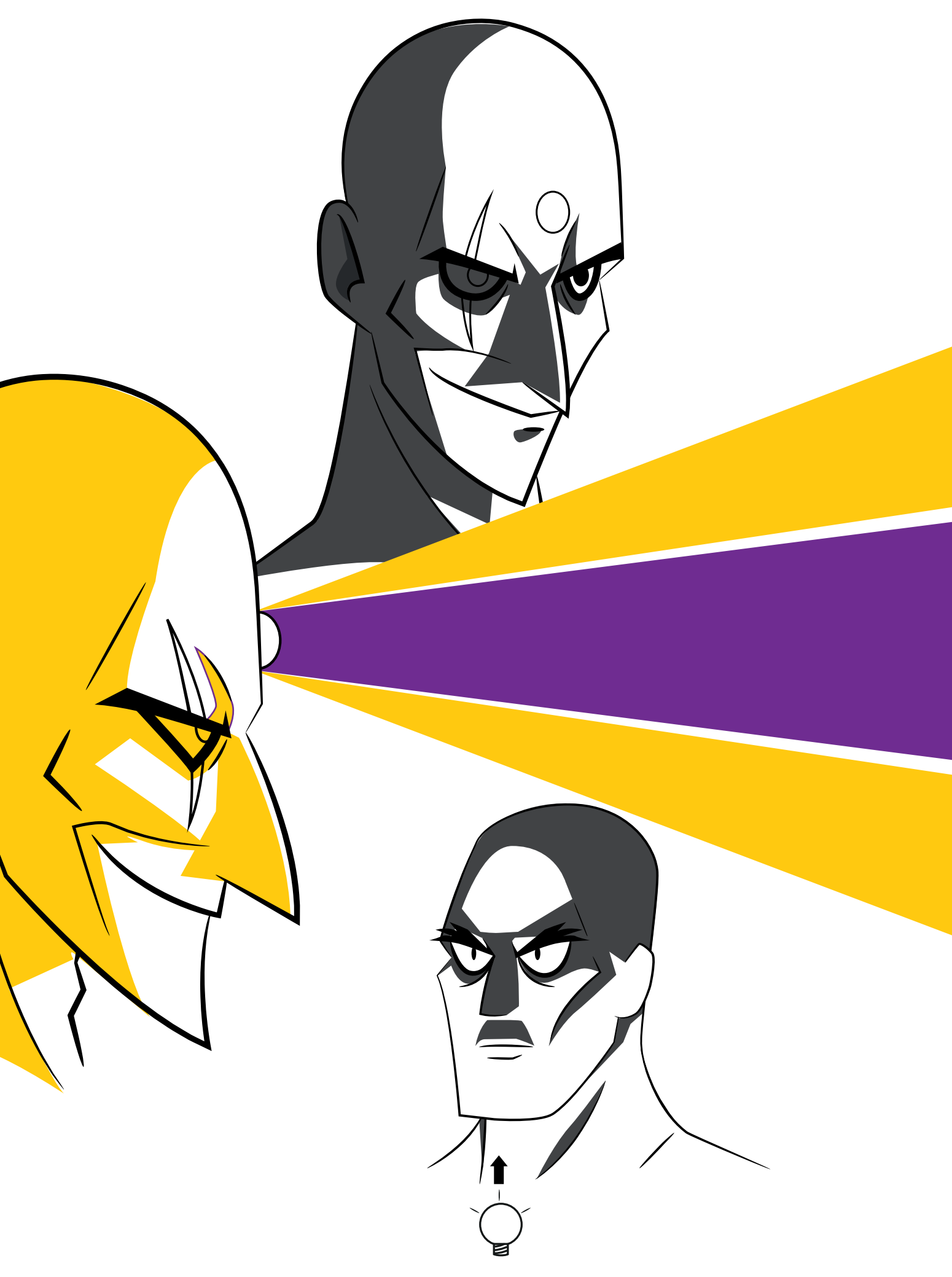
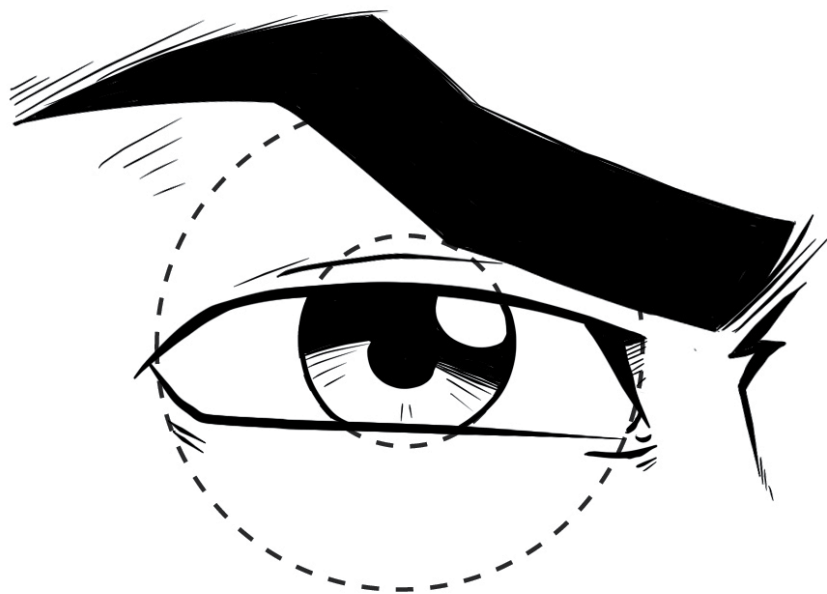
PINCÉIS

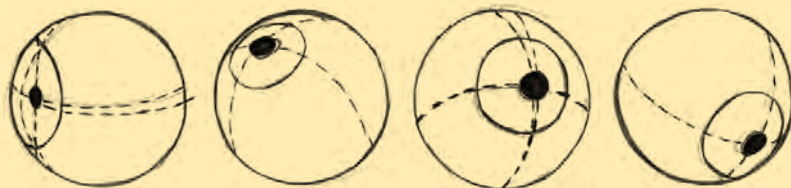
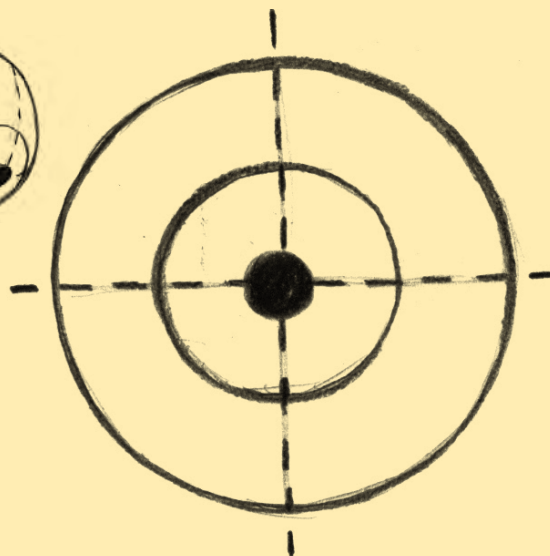
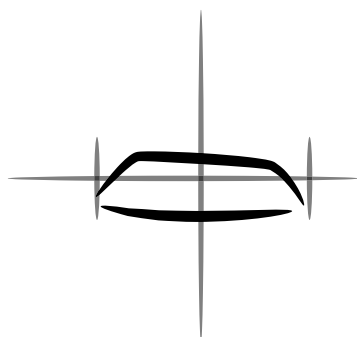
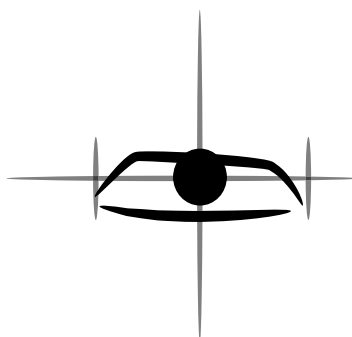
São usados para arte-finalizar ou para preencher grandes áreas de preto. Pode-se, ainda, fazer aplicação de corretor líquido ou tinta branca.

TINTA NANQUIM

Comumente usada na caneta nanquim recarregável, bico de pena ou pincel. As tintas ideais são aquelas à prova d'água, pois não borram quando se aplicam outras técnicas por cima.

CURVA FRANCESA, GABARITOS E RÉGUA

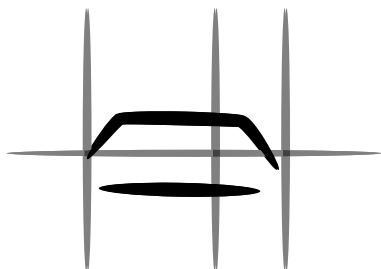
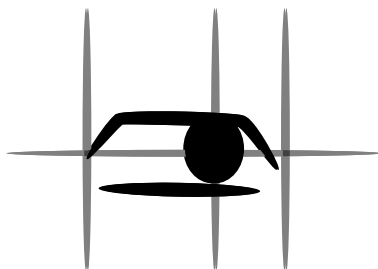
• **Curva francesa:** também existe em muitos formatos e tamanhos. É fácil de usar, já que basta posicioná-la sobre o desenho até achar a curva que mais se assemelha com a que você quer desenhar.

• **Gabarito:** disponível em grande variedade de formas e tamanhos. É muito utilizado para fazer desenhos mais precisos com base em figuras geométricas, como rodas de carros e balões. Ideal para fazer cenários que precisam de precisão.

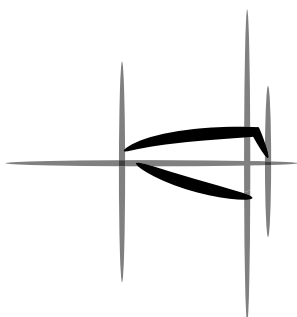
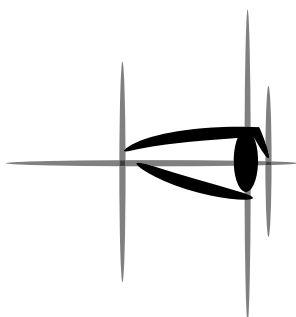
• **Régua:** usada para fazer linhas retas.

ANATOMIA: ELEMENTOS DO ROSTO E CABEÇA

OLHOS

Olhos marcantes são uma importante característica dos vilões, já que podem transmitir todo o terror que o personagem precisa passar. Começaremos estudando os olhos como o primeiro elemento do rosto. Observe que é feito de maneira simples e de forma estilizada.

Note que a forma do olho é um círculo. Procure estudar seu movimento, usando variações com elipses, assim como no exemplo.

FRONTAL

1 - Divida uma linha horizontal em duas partes iguais e desenhe as pálpebras superior e inferior.

2 - Desenhe um círculo no centro, conforme a referência.

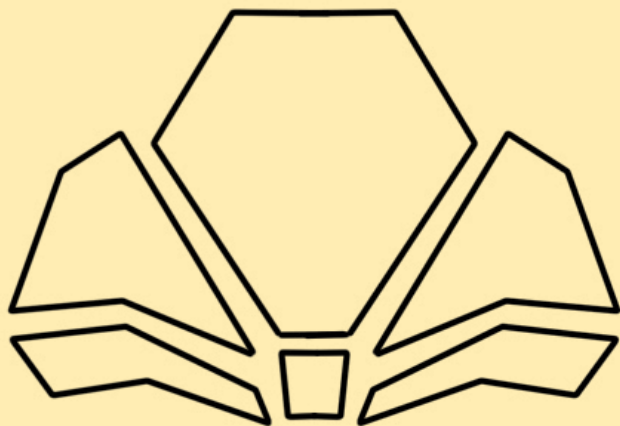
3 - Termine desenhando a sobrancelha e apague as linhas de construção desnecessárias.

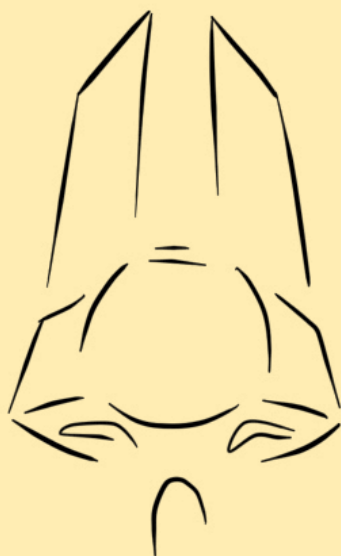
3/4

1 - Divida uma linha horizontal em duas partes, sendo uma maior e outra menor, conforme a referência. Depois, desenhe as pálpebras.

2 - Desenhe a íris, que será oval, e preencha-a totalmente de preto.

3 - Faça a sobrancelha e termine apagando as linhas de construção.

PERFIL

1 - Divida uma linha horizontal em duas partes, conforme a referência. Depois, desenhe as pálpebras.

2 - Desenhe uma elipse mais fechada na linha que demarca a divisão e preencha-a de preto.

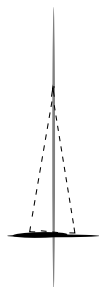
3 - Desenhe a sobrancelha e apague as linhas de construção do desenho.

EXEMPLOS DE OLHOS

NARIZ

A construção do nariz não é diferente nos personagens, pois é baseada em um triângulo, sendo que fica localizado no centro do rosto e se projeta para fora da cabeça. Não é um elemento do rosto que possui expressão e sua forma pode ser bem variada.

Sua forma de construção é baseada na figura geométrica do triângulo, de maneira a facilitar o desenho.

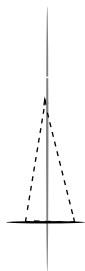
Procure desenhar separando suas partes, já que, desse maneira, fica mais fácil entender sua construção.

Em determinadas posições, o nariz se projeta para fora do rosto e acaba se destacando.

FRONTAL

1 - Comece desenhando uma linha horizontal e divida-a ao meio com um linha vertical. Depois, desenhe um triângulo.

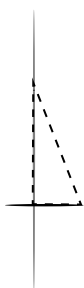
2 - Faça a marcação da parte lateral, seguindo o triângulo, e desenhe a parte inferior.

3 - Apague as linhas desnecessárias e finalize o desenho.

3/4

1 - Divida uma linha horizontal ao meio e desenhe o um triângulo.

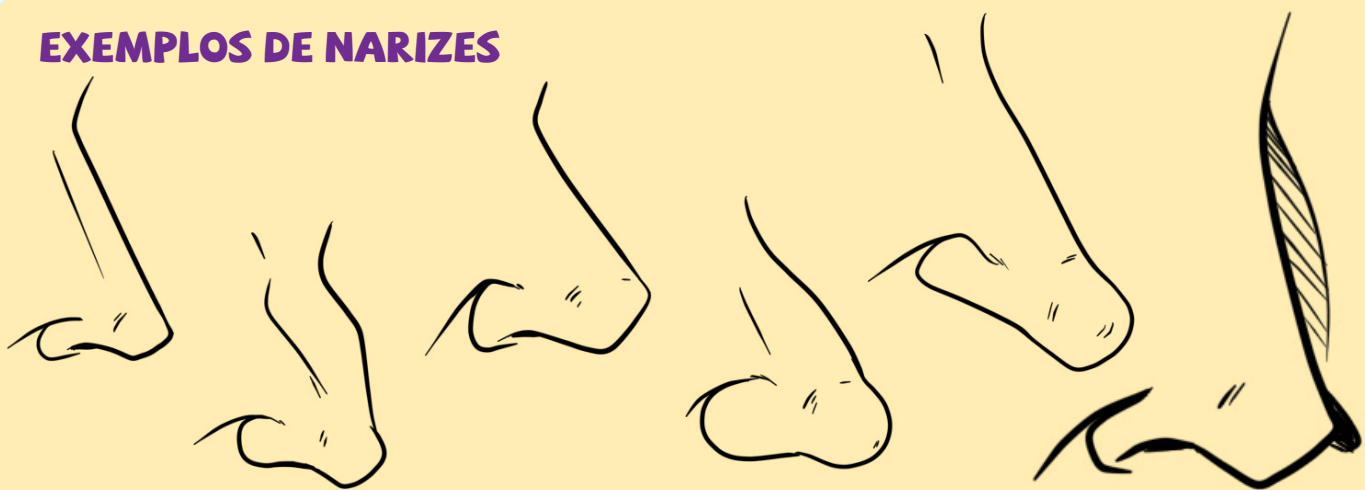
2 - Desenhe a parte lateral do nariz, tomando como base o triângulo.

3 - Defina a figura para poder ter uma bom resultado no desenho.

PERFIL

1 - Trace uma linha horizontal conforme o exemplo. Depois, marque metade de um triângulo.

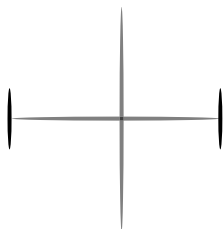
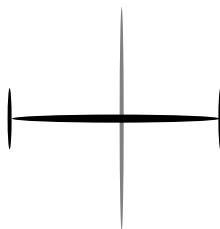
2 - Agora desenhe o formato do nariz, seguindo a base do triângulo.

3 - Defina o desenho e apague as linhas de construção.

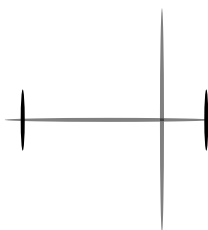
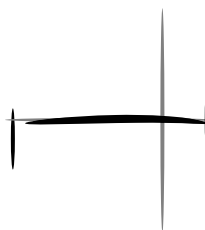
EXEMPLOS DE NARIZES

BOCA

Parte muito importante para ressaltar as expressões, é responsável pela fala. Nos vilões, quando se trata de um personagem sinistro, ela sempre tem destaque com um sorriso malvado. Em ambientes escuros, podemos ver apenas os dentes e os olhos. Assim como nos heróis, a boca também pode ter poderes relacionados ao som.

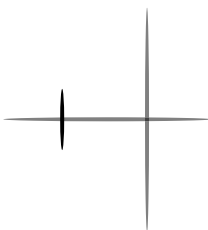
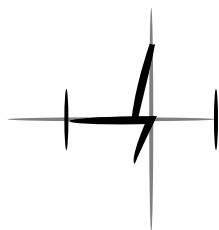
Podemos observar que os músculos que compõem a face alteram a forma dos lábios de acordo com a movimentação, formando as expressões. Para estudar essas movimentações e variações nos músculos faciais e da boca, procure observar em um espelho como eles se comportam de acordo com a movimentação.

FRONTAL

1 - Divida uma linha horizontal ao meio e na vertical, conforme a referência.

2 - Observe o exemplo e desenhe a linha labial mais destacada.

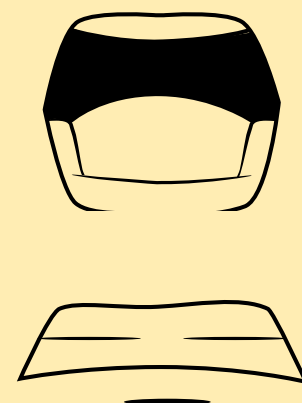
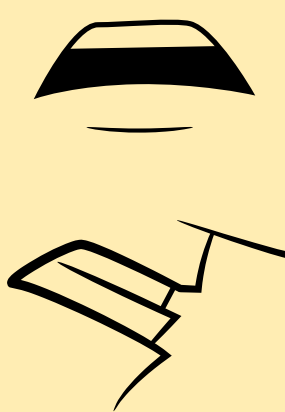
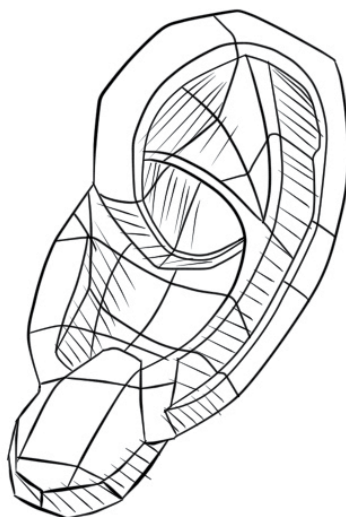
3 - Defina e reforce as linhas de maneira simplificada para finalizar o desenho.

3/4

1 - Divida uma linha horizontal conforme a referência, sendo um lado maior do que o outro.

2 - Demarque a linha do meio dos lábios um pouco mais forte.

3 - Reforce os traços e marque o lábio inferior. Apague as linhas de construção.

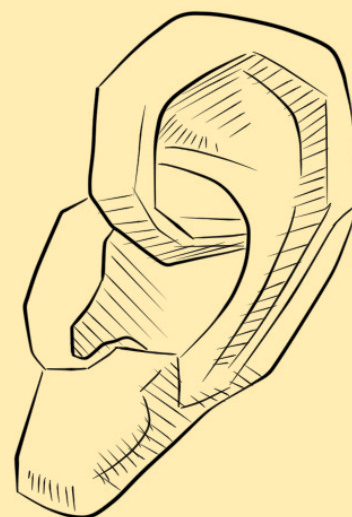
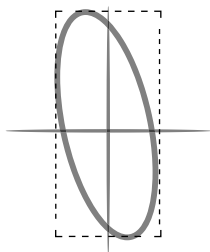
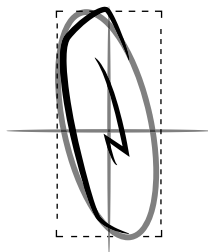
PERFIL

1 - Faça uma linha horizontal um pouco menor e divida-a ao meio, conforme a referência.

2 - Na primeira metade, desenhe a marcação da boca, ou seja, as linhas dos lábios.

3 - Apague as linhas de construção e defina o desenho da boca de forma simplificada.

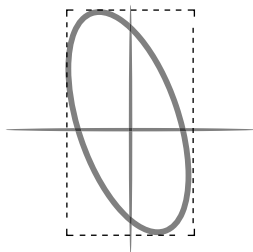
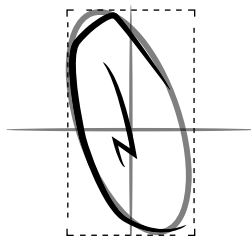
EXEMPLOS DE BOCAS

ORELHAS

Não possuem muito destaque, a não ser que o personagem tenha algum poder especial relacionado as elas, como super-audição, por exemplo. São desenhadas de modo simplificado e sua variação depende muito da raça do personagem, podendo ser pontiagudas ou maiores que o normal.

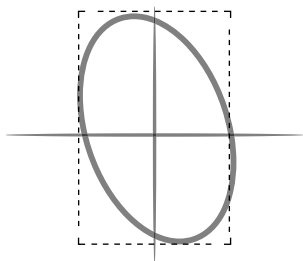
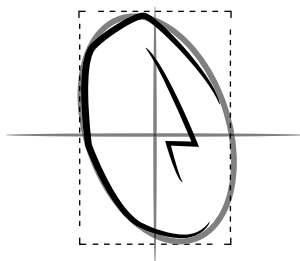
A melhor forma de entender como é o desenho da orelhas é por meio da geometrização e divisão, como no exemplo acima.

Veja os exemplos ao lado e procure fazer os volumes, dando mais definição ao desenho.

FRONTAL

1 - Divida um retângulo em quatro partes e marque uma elipse inclinada dentro dele.

2 - Defina as formas da orelha com base na elipse.

3 - Apague as linhas de construção e finalize o desenho.

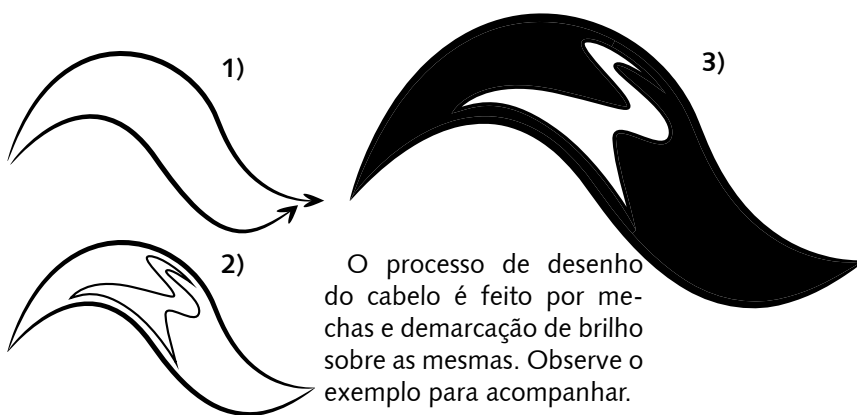
3/4

1 - Divida um retângulo em quatro partes iguais e desenhe uma elipse um pouco mais larga do que a mostrada no exemplo anterior.

2 - Faça a orelha com base na elipse. Note que esta fica menos estreita.

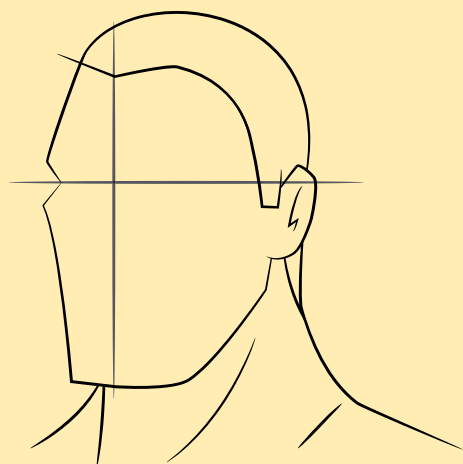
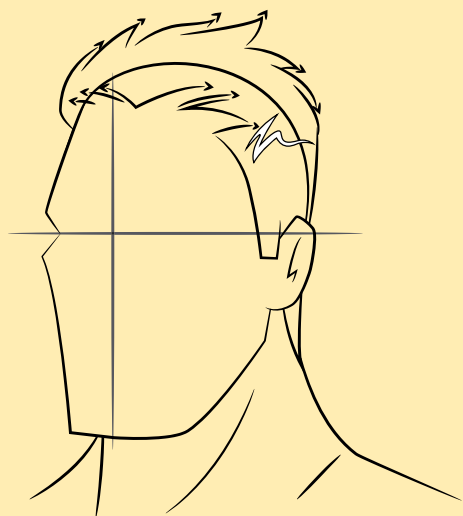
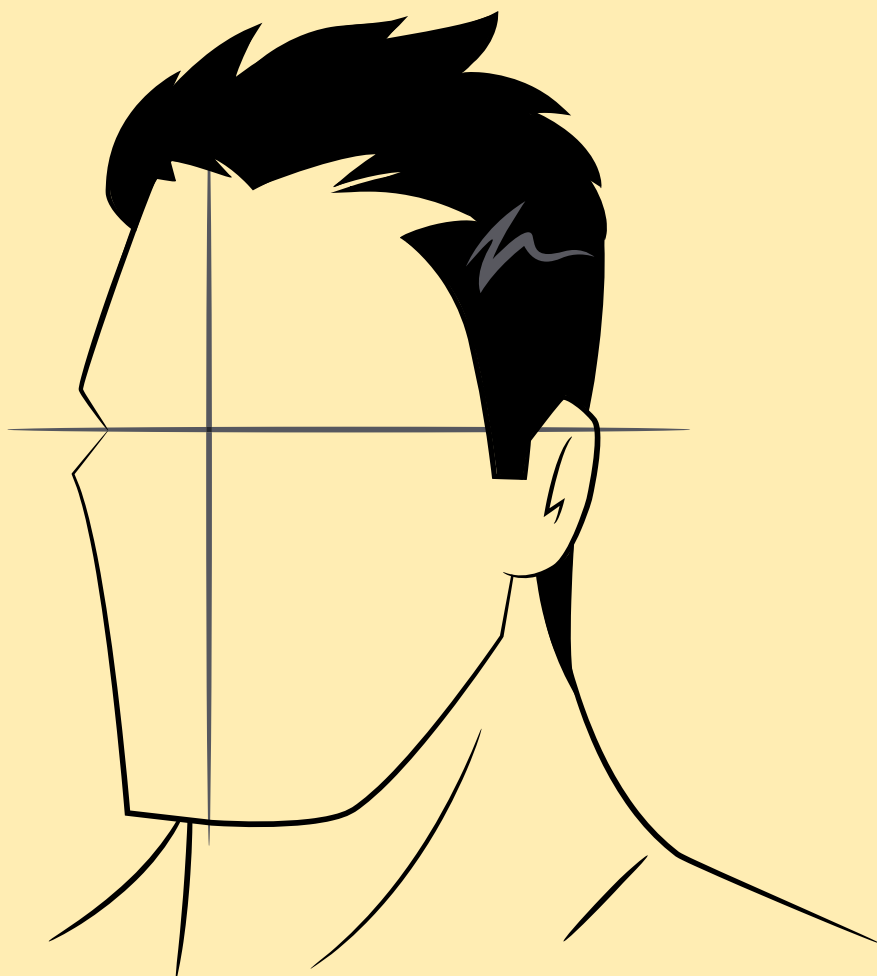
3 - Para finalizar, apague as linhas de construção e defina as demais.

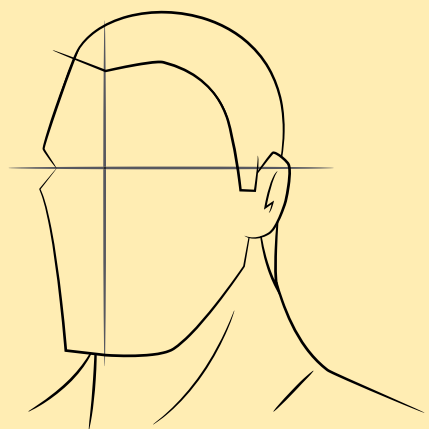
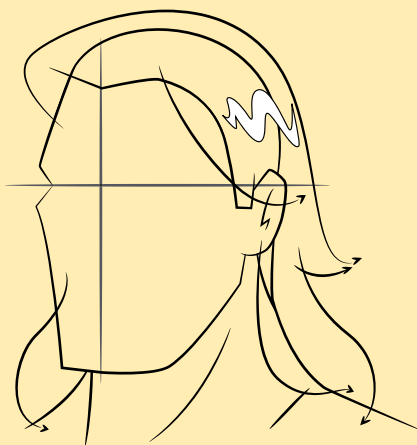
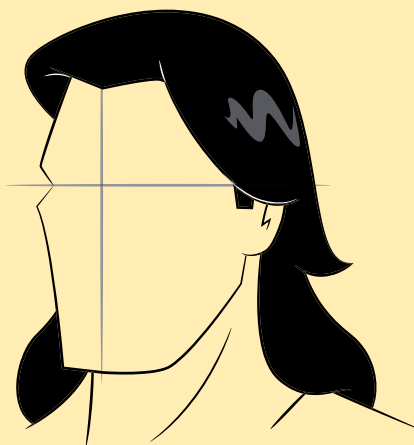
PERFIL

1 - Divida um retângulo em quatro partes iguais e desenhe uma elipse.

2 - Desenhe os detalhes da orelha com base na elipse, conforme a referência.

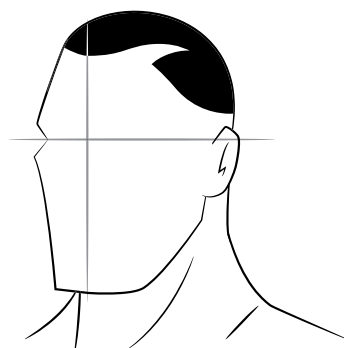
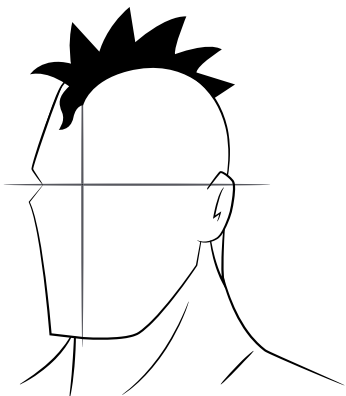
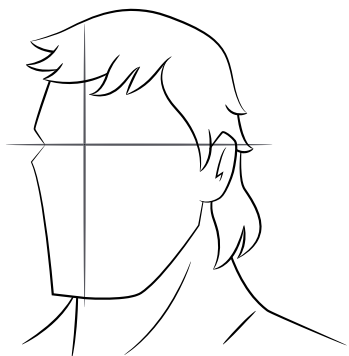
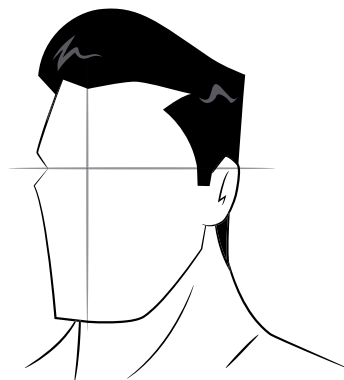
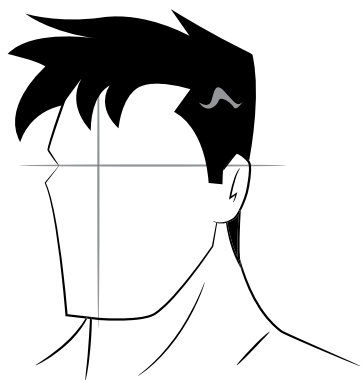
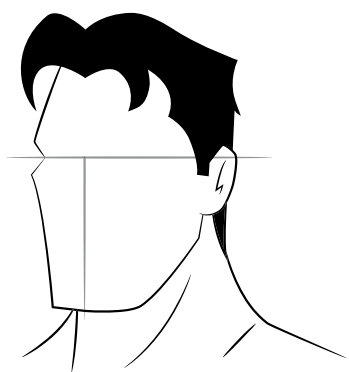
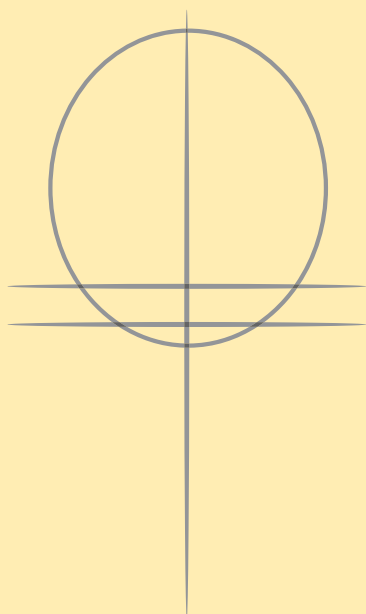
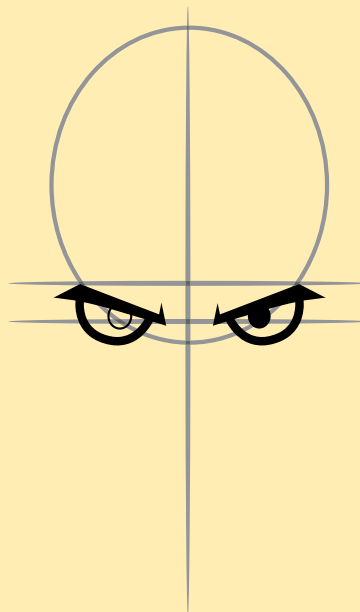
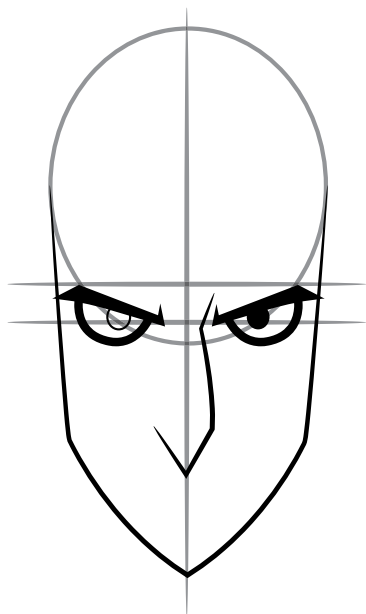
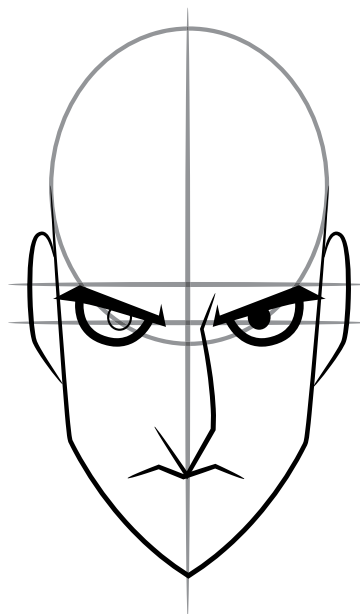
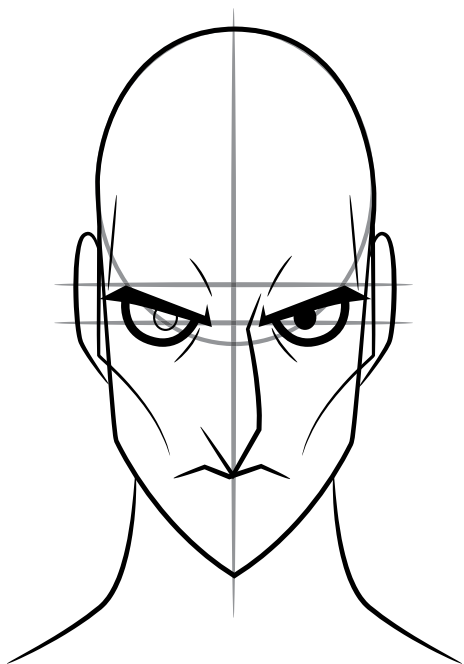
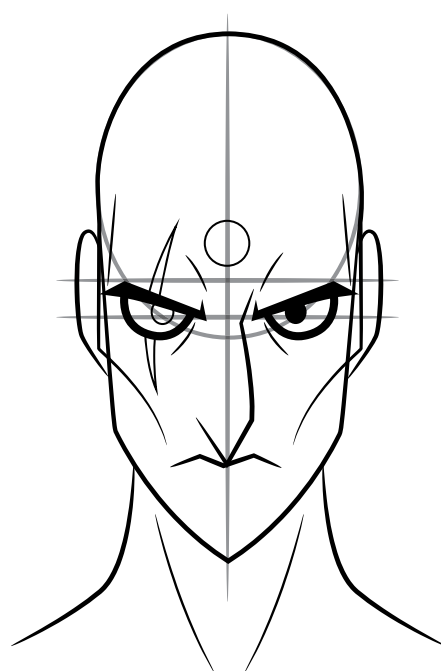
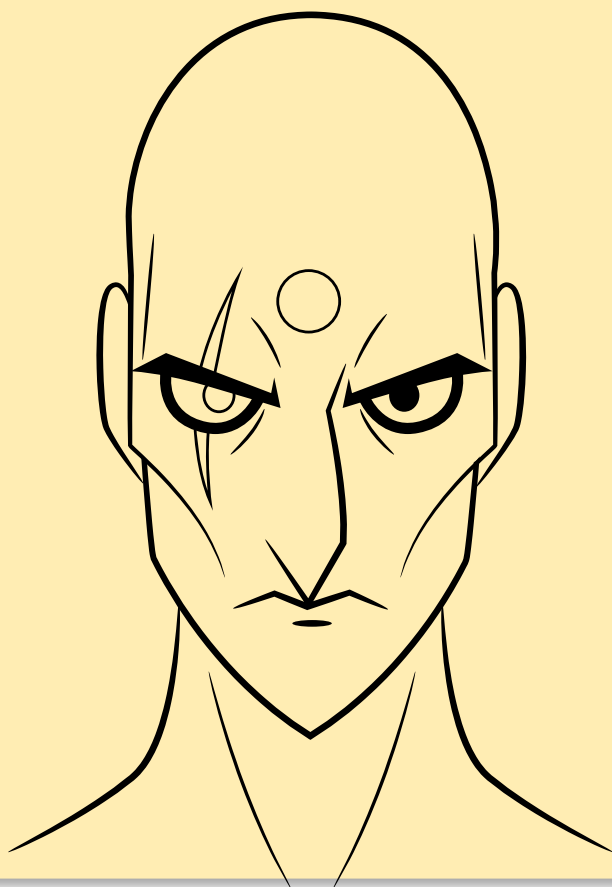
3 - Para finalizar, apague as linhas de construção e defina as demais.

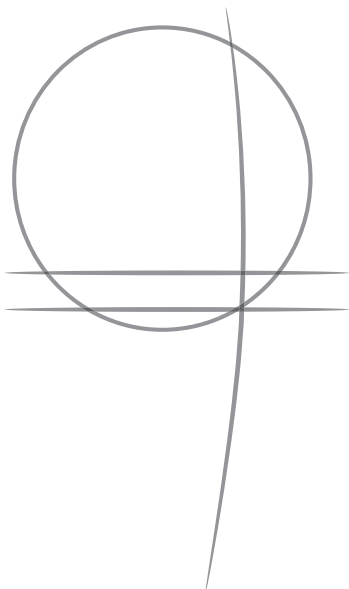
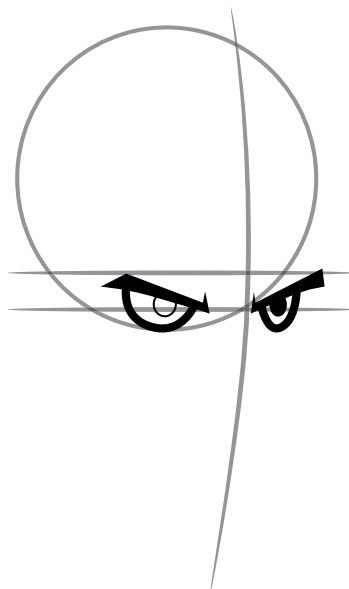
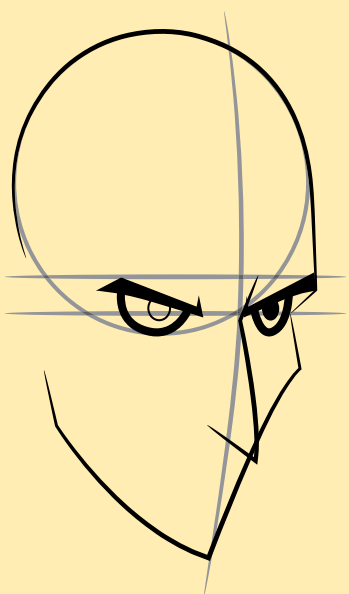
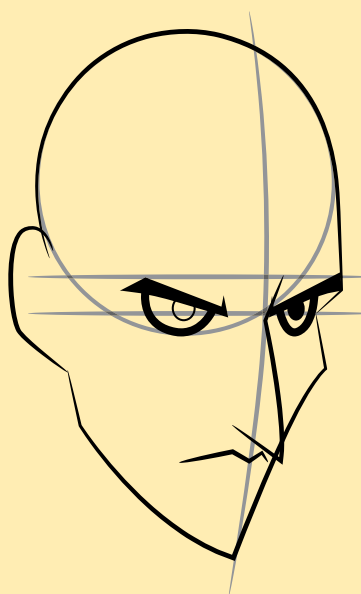
EXEMPLOS DE ORELHAS

O processo de desenho do cabelo é feito por mechas e demarcação de brilho sobre as mesmas. Observe o exemplo para acompanhar.

CABELOS

Para os vilões, os cabelos têm um impacto muito importante no visual, pois, se tivermos um personagem vaidoso, eles serão muito bem desenhados. Existem também casos em que o vilão é careca, ou até mesmo usa uma peruca.

1 - Faça a marcação na testa, limitando o início do cabelo.

2 - Marque as mechas que vão direcionar o penteado do cabelo. Faça o mesmo nas da franja também.

3 - Preencha-as totalmente, deixando as áreas de brilho.

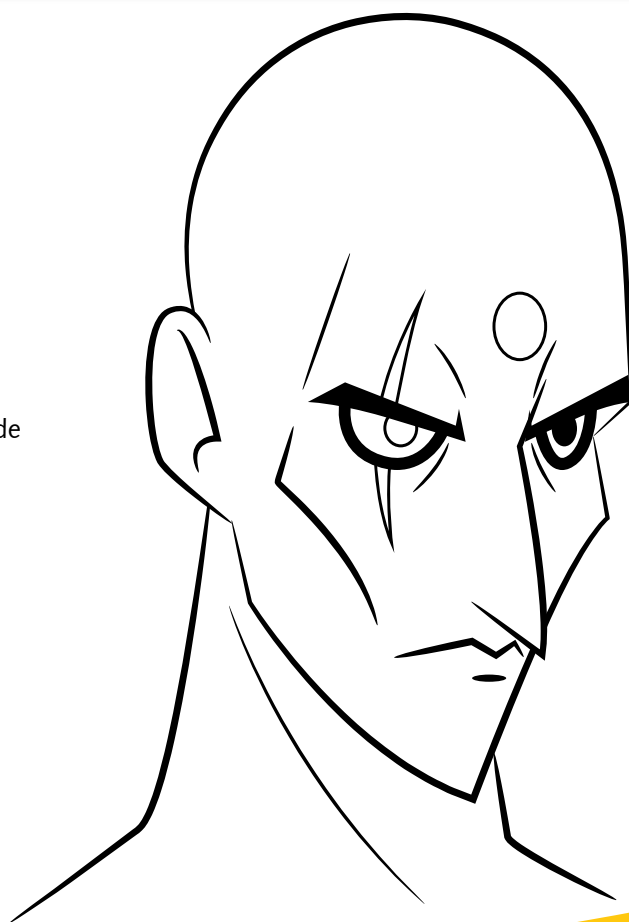
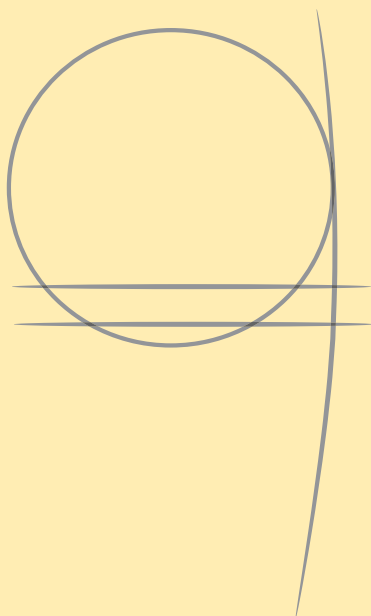
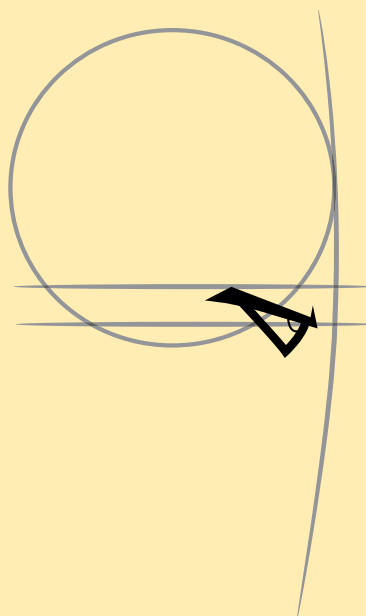
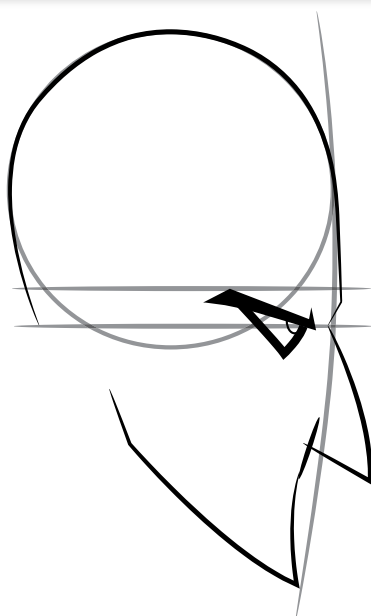
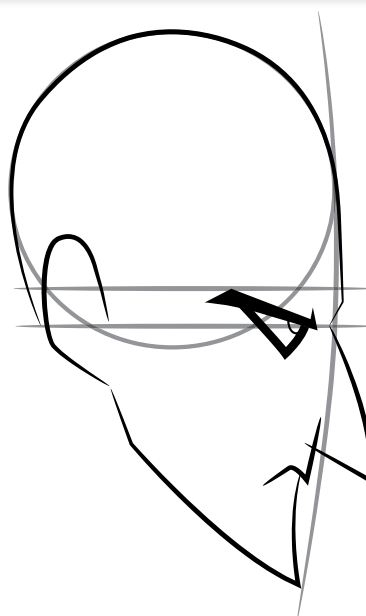
CABELO COMPRIDO

1 - Comece marcando as linhas que iniciam o cabelo.

2 - Faça o direcionamento das linhas, formando mechas e marcando o estilo do penteado e caimento do cabelo.

3 - Para finalizar, preencha o cabelo e deixe a marcação da luz. Sempre desenhe com traços simplificados, mas com os caimentos definidos para ter bons resultados.

EXEMPLOS DE CABELOS

FRONTAL

1 - Divida um círculo ao meio, na vertical e abaixo, desenhe duas linhas próximas à parte inferior, como mostra a referência.

2 - Na linha horizontal, desenhe os olhos e as sobrancelhas, seguindo a referência.

3 - Marque a mandíbula e faça o nariz, mantendo-o no centro do rosto.

4 - Faça a boca logo abaixo do nariz e desenhe as orelhas nas laterais do círculo.

5 - Faça a marcação do zigomático e a linhas das têmporas na parte onde fica a testa. Desenhe o pescoço conforme mostrado acima.

6 - Siga definindo os detalhes do rosto, como a cicatriz e o círculo na testa.

7 - Finalize o rosto, detalhando o que for necessário, e apague as linhas de construção.

3/4

1 - Inicie com um círculo e trace uma linha na vertical deslocada para a direita. Agora, na parte inferior, desenhe duas linhas na horizontal.

2 - Desenhe os olhos e as sobrancelhas na linha abaixo, próximos ao final do círculo.

3 - Desenhe a marcação da testa e projete a medida da mandíbula para baixo, desenhando sua forma. Depois, desenhe o nariz.

4 - Desenhe a boca abaixo do nariz e faça a orelha, encaixando-a na lateral esquerda do círculo.

5 - Desenhe o pescoço e os ombros. Faça o zigomático e as linhas próximas aos olhos.

6 - Coloque os detalhes da orelha, desenhe a cicatriz e o círculo no centro do rosto,e não se esqueça de desenhar as linhas do pescoço.

7- Finalize e apague as linhas de construção, definindo a figura.

PERFIL

1 - Comece fazendo um círculo e trace uma linha vertical ao lado direito. Depois, faça mais duas linhas horizontais, conforme a figura acima.

2 - Na parte direita, faça o olho e a sobrancelha na linha abaixo, próximos ao círculo inicial.

3 - Note que o nariz é projetado para fora da linha vertical direita. Faça a marcação da testa e desenhe a mandíbula conforme a referência acima.

4 - Desenhe a linha interlabial da boca e faça, também, a orelha, no lado esquerdo do círculo.

5 - Faça a marcação do pescoço, seguindo o exemplo acima. Desenhe os detalhes do rosto.

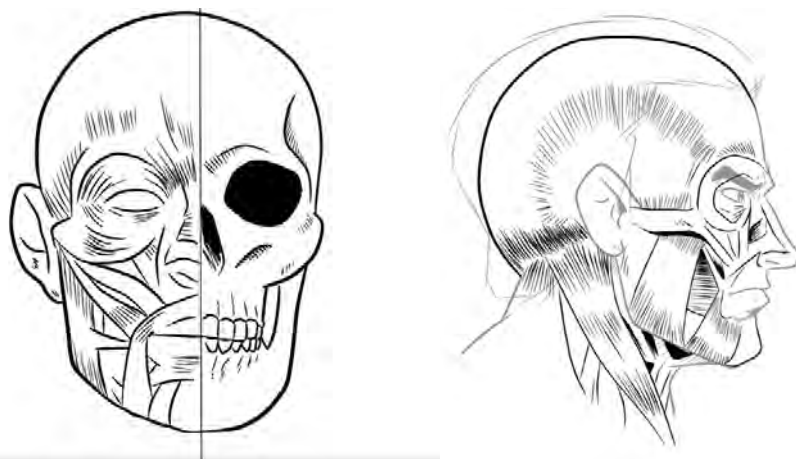
6 - Siga desenhando a cicatriz e faça o meio-círculo da desta do personagem, conforme a referência.

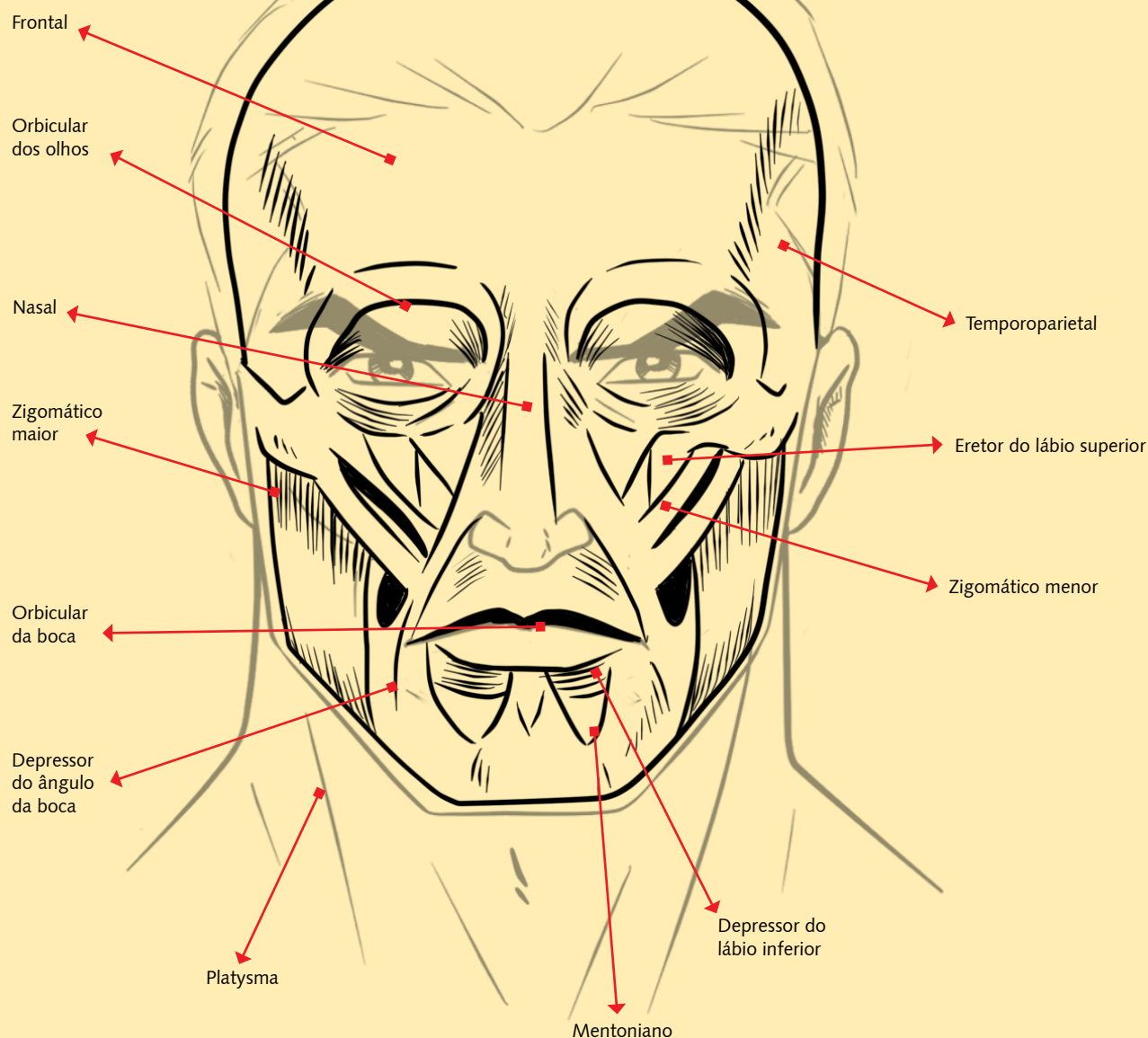
7 - Finalize o desenho e apague as linhas de construção desnecessárias.

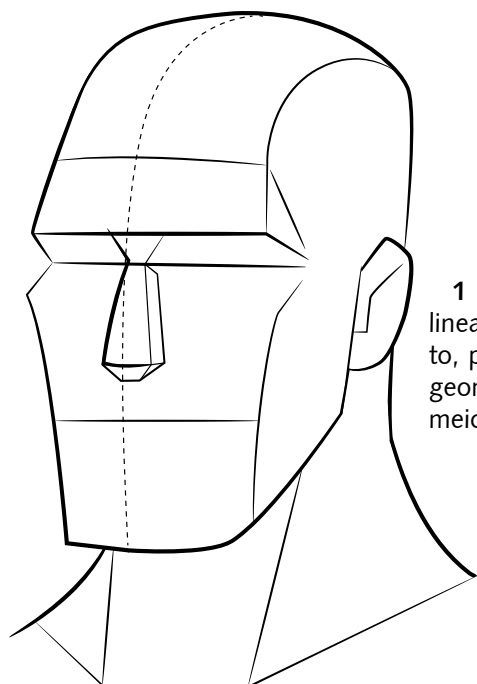
CRÂNIO

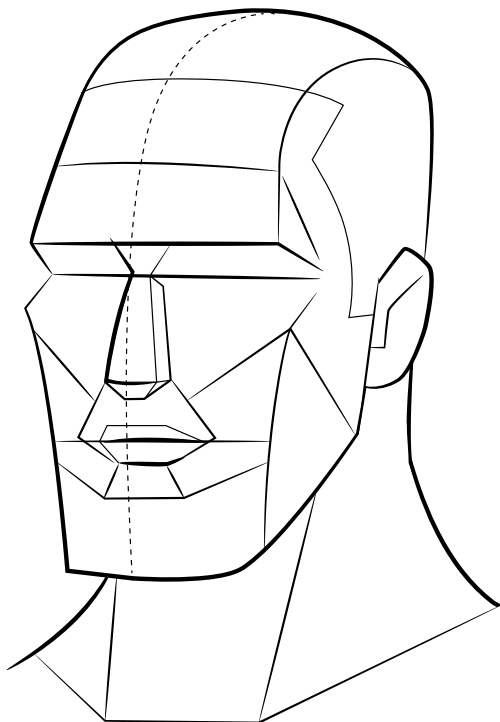
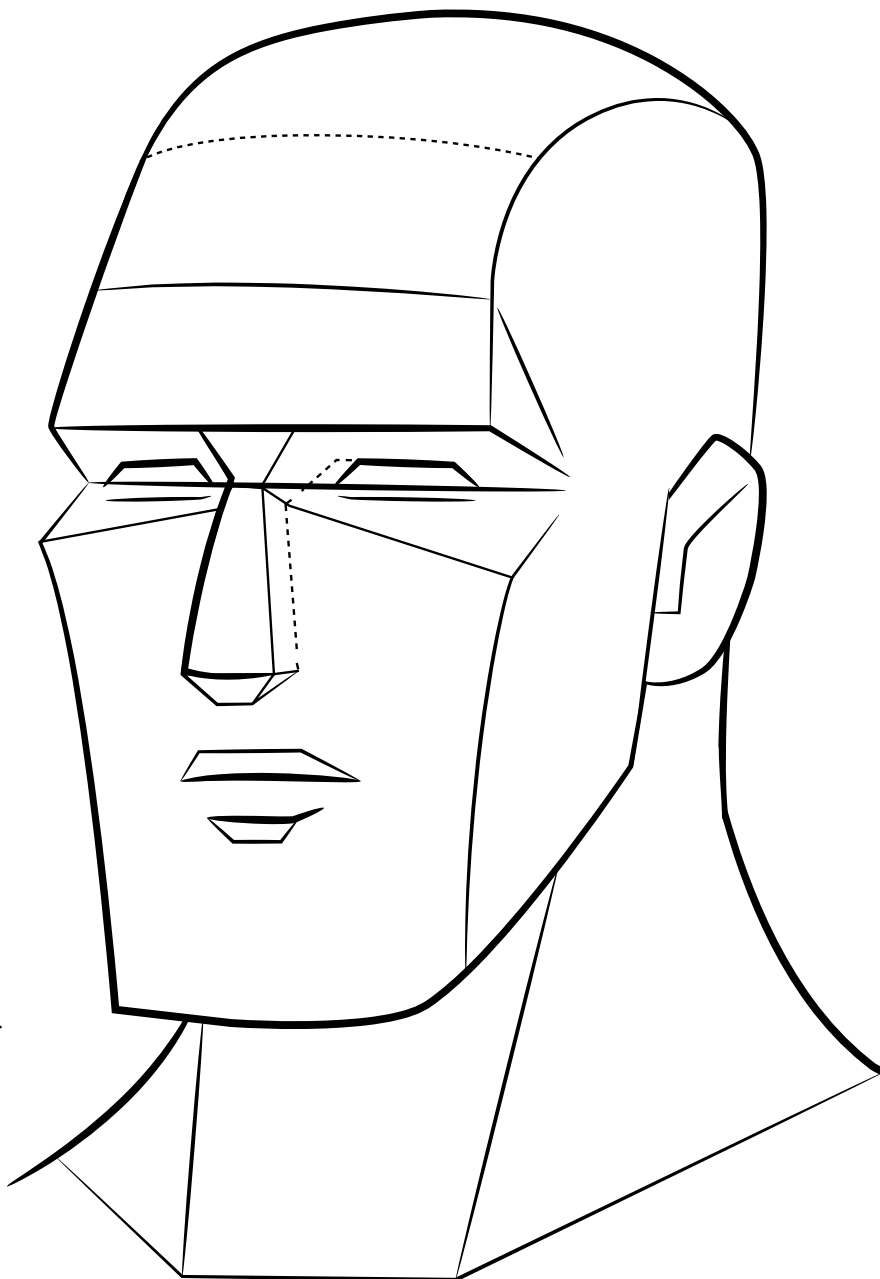
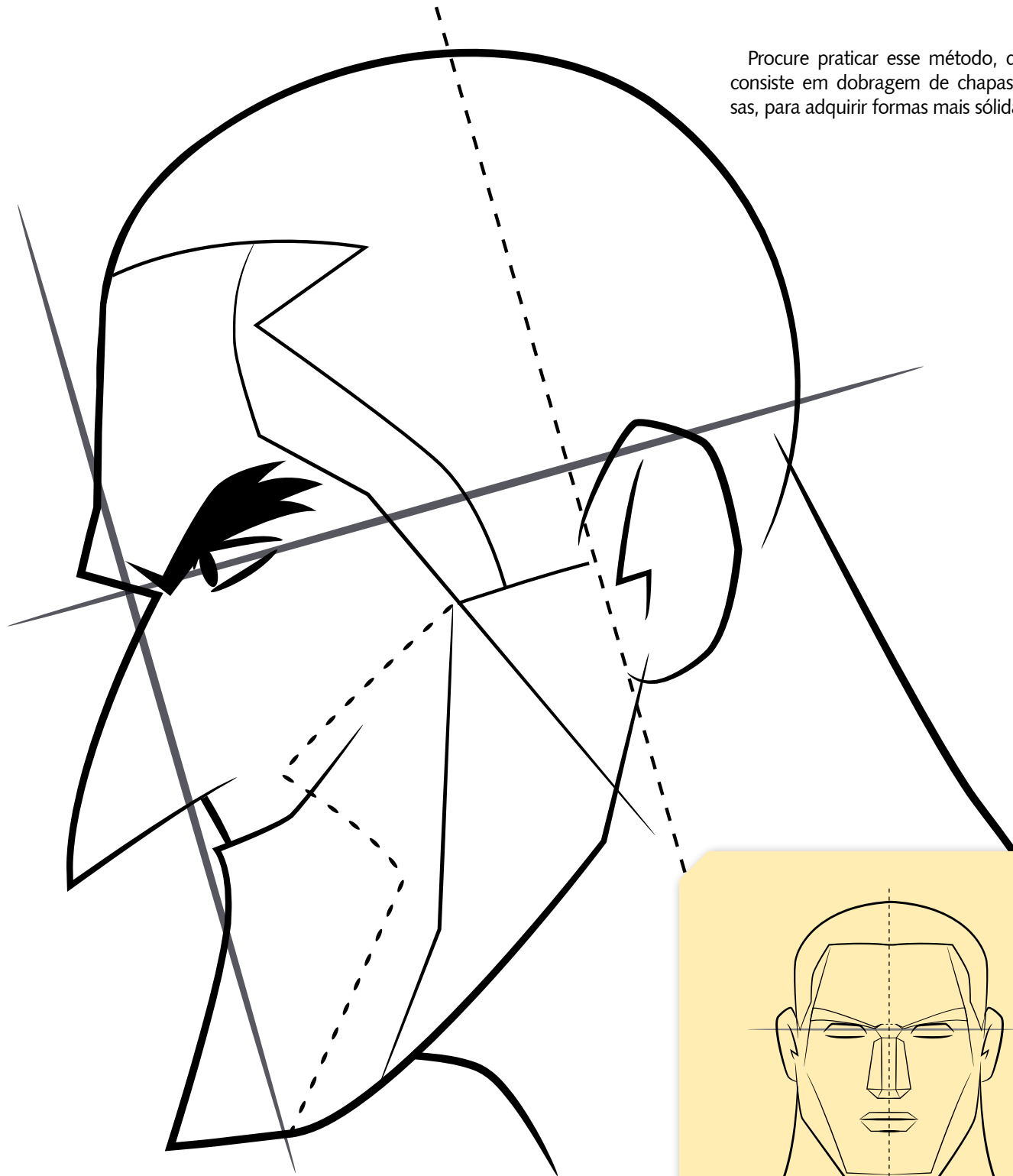
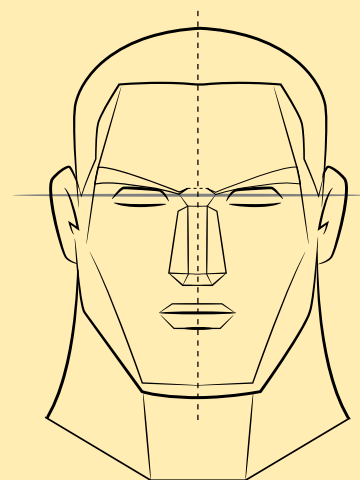
Temos diversos ossos no crânio, sendo que apenas um deles é móvel: a mandíbula. Para desenhar um crânio, procure fazer figuras geométricas baseadas em um círculo, pois, dessa maneira, fica mais fácil acertar suas proporções. Veja que podemos seguir o mesmo esquema do rosto, marcando todos os espaços que os elementos irão ocupar.

Osso frontal
Osso parietal
Glabela
Osso temporal
Órbita
Osso nasal
Osso zigomático
Forame infra-orbitário
Maxila superior
Dentição
Mandíbula
Forame mandibular
Mento

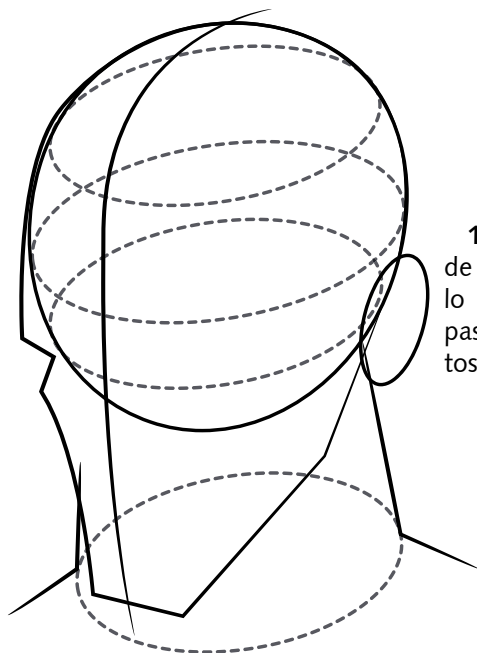
Observe os volumes e o formato do crânio com relação à construção da cabeça completa. Neste exemplo, podemos ver toda a parte excedente, com músculos e pele.

MÚSCULOS

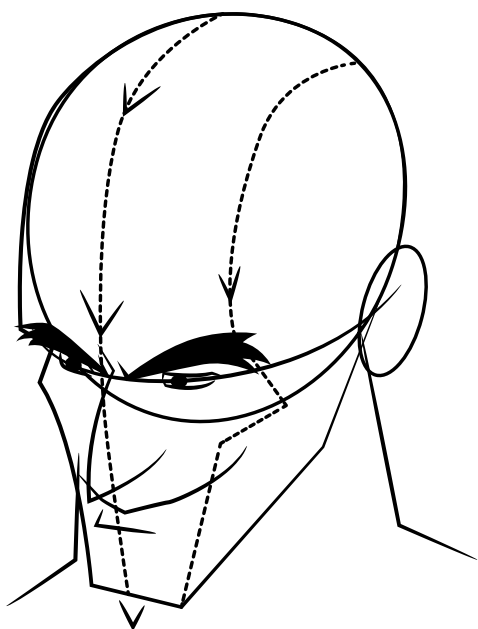
Eles revestem todo o crânio e permitem que façamos expressões e movimentos faciais, como abrir e fechar os olhos e a boca, demonstrando o nosso estado emocional. Existem mais de 30 pequenos músculos na cabeça e no pescoço responsáveis por essas ações. Além disso, alguns músculos mantêm nossa cabeça erguida.

PLANOS DA FACE

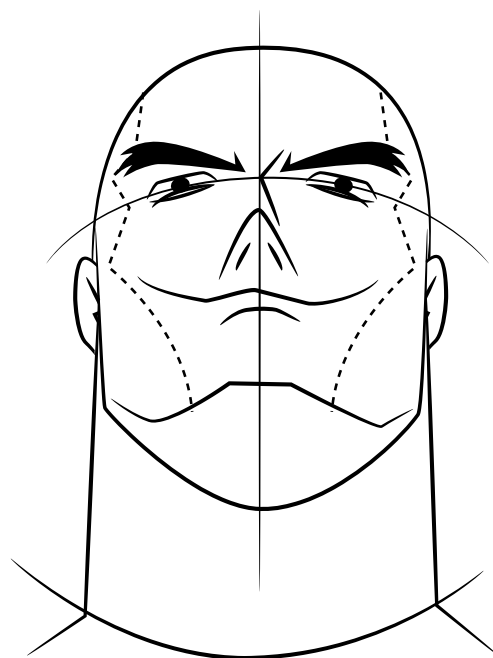
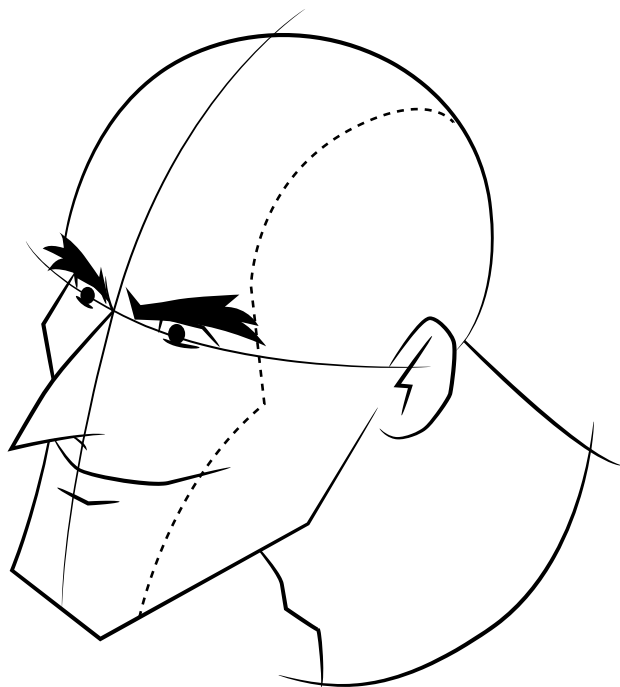
Com o auxílio de linhas, podemos fazer divisões no rosto, aplicando os volumes de maneira correta, bem como as sombras e outros efeitos. Com esse estudo, é possível dimensionar todo o rosto com relação ao elementos e às formas.

1 - Desenhando linearmente o rosto, procure buscar a geometrização por meio de linhas retas.

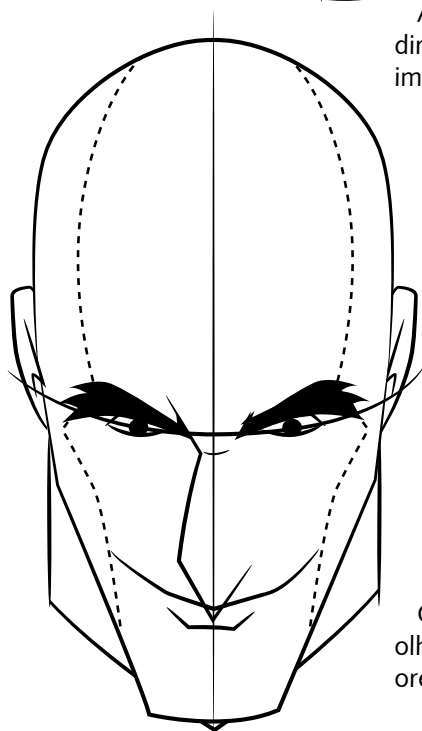
2 - Observe abaixo que a boca possui divisões entre o lábio superior e inferior. Há, ainda, divisões na bochecha, no nariz e no pescoço.

3 - No exemplo ao lado, temos um rosto mais delineado, com as divisões finais e os elementos demarcados.

Procure praticar esse método, que consiste em dobragem de chapas lisas, para adquirir formas mais sólidas.

As marcações sempre acompanham o formato do rosto.

Dessa maneira, fica mais fácil marcar o volume dos elementos e aplicar efeitos como luz e sombra.

ÂNGULOS DA CABEÇA

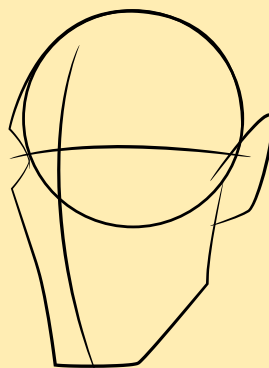
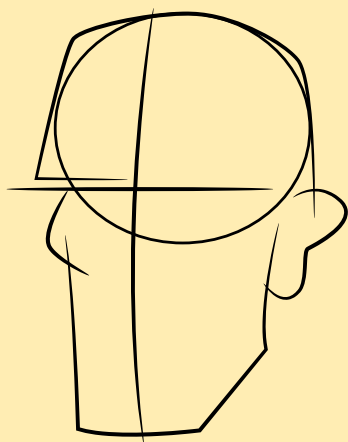
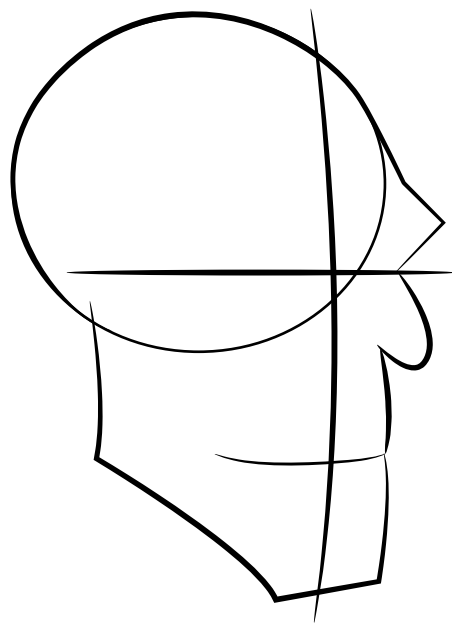
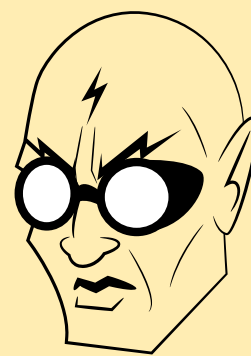
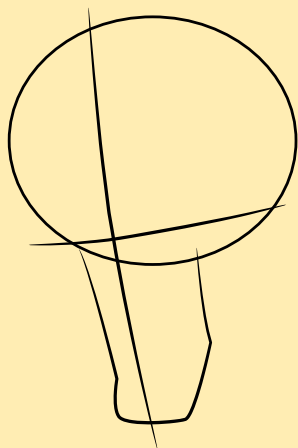
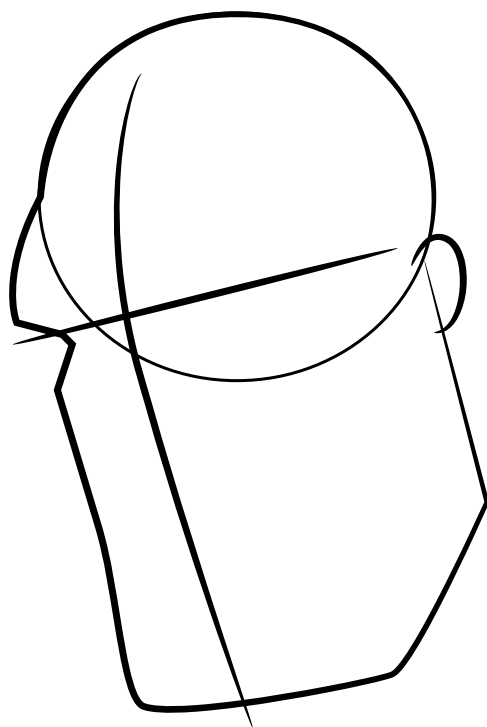
Para conseguir efeitos visuais impactantes, é muito importante dominar o recurso dos ângulos, que são ideais para atingir esse objetivo, pois permitem fazer movimentos mais dinâmicos para enfatizar alguma ação do personagem.

1 - Procure fazer as linhas de eixo na direção do ângulo da cabeça. No próximo passo, desenhe os elementos do rosto.

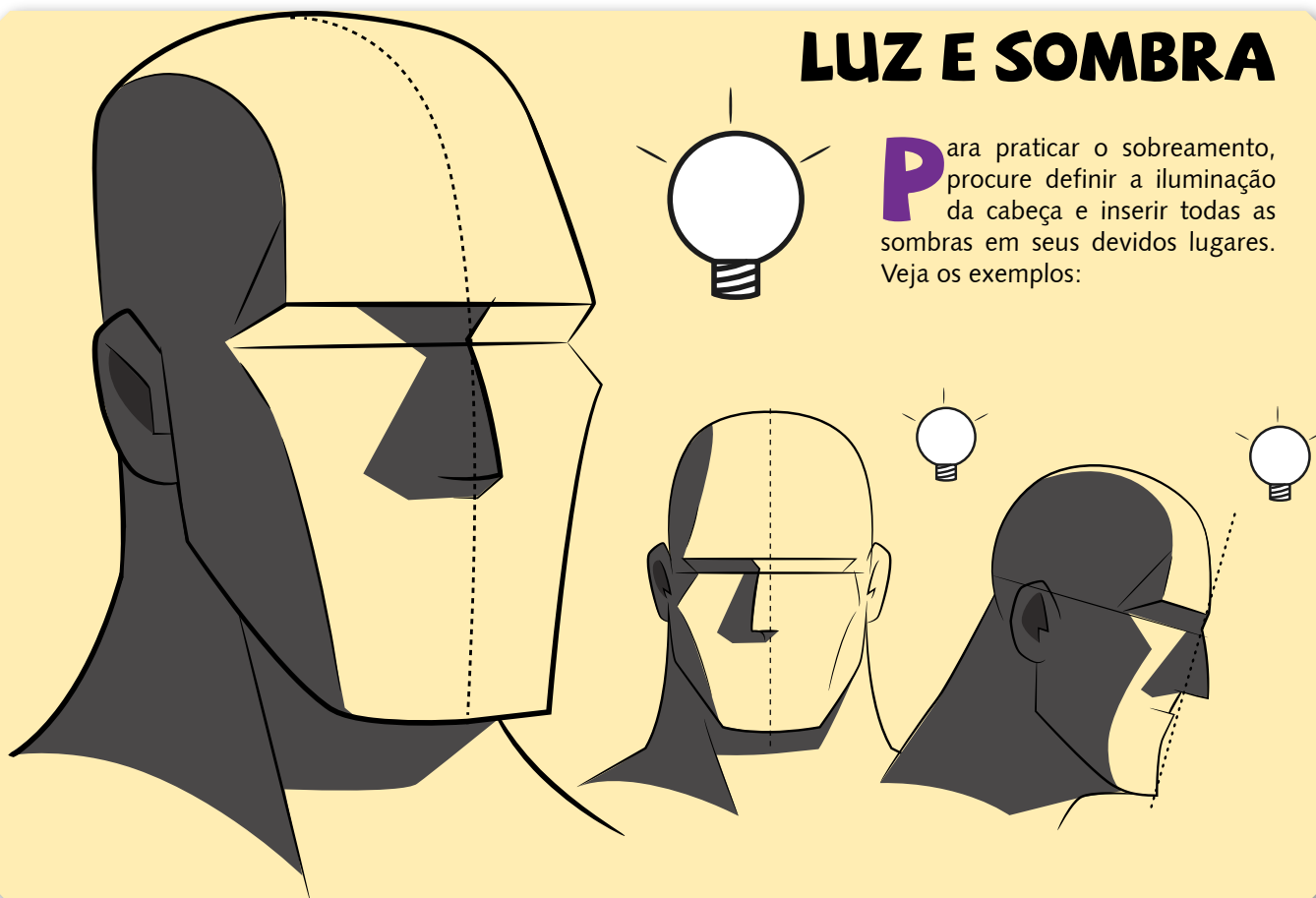
2 - Desenhe todos os elementos de maneira que fiquem corretamente localizados e proporcionais ao ângulo.

3 - Depois de construir os desenhos, defina e apague as linhas de construção para ter a figura final.

No ângulo, algumas distâncias entre os elementos do rosto podem variar. Por exemplo, se o personagem erguer a cabeça em vista frontal, temos a impressão de que a boca está mais distante que o nariz. Esse efeito pode variar de acordo com a posição da cabeça, sendo que seu direcionamento pode mudar a proporção entre os elementos.

As linhas de estrutura são direcionadas para baixo quando rosto está para cima.

Agora, as linhas do rosto ficam direcionadas para cima, dando a impressão de rotação.

A posição do maxilar quando visto de baixo para cima pode ficar um pouco maior devido à distorção.

Quando o personagem está olhando para baixo, note que as orelhas ficam na altura da testa.

ROSTOS DE VILÕES

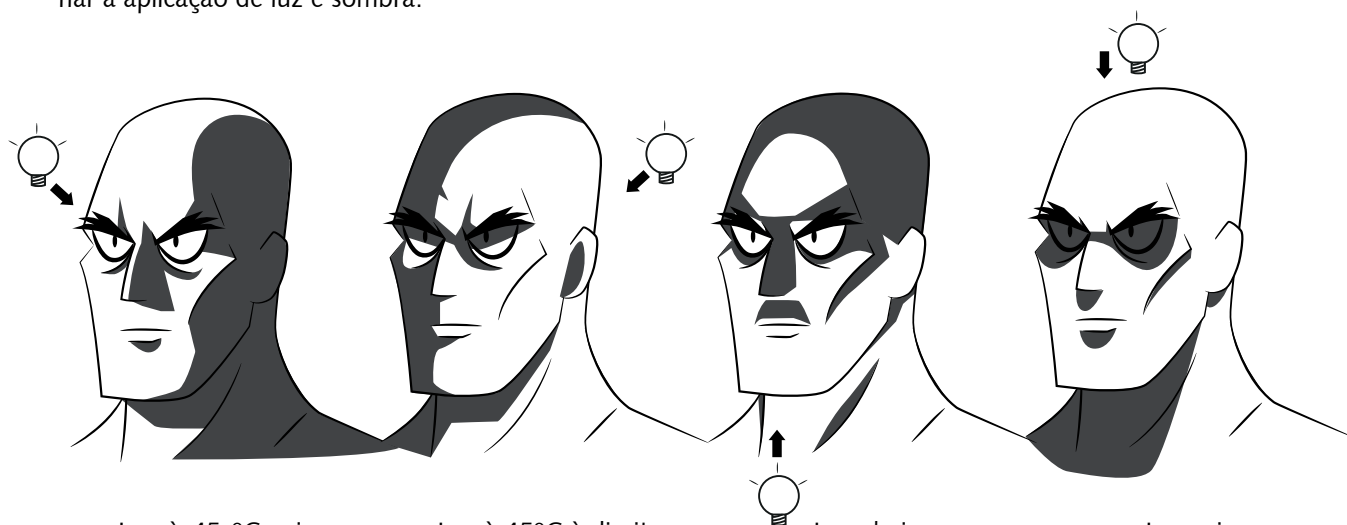
No caso de vilões, os rostos são mais assustadores e imponentes. Procure variar, fazendo o queixo um pouco maior que o normal, ou, até mesmo, uma cabeça composta somente pelo crânio.

Usar as formas geométricas são uma boa opção para ter personagens diferenciados. Observe as referências desta página e pratique o máximo que puder.

LUZ E SOMBRA

Para praticar o sobreamento, procure definir a iluminação da cabeça e inserir todas as sombras em seus devidos lugares. Veja os exemplos:

SOMBRAS NO ROSTO

Frontal - Nos desenhos animados, a sombra é feita de maneira simplificada. Note que a luz está no lado direito da face. No lado oposto, temos toda a sombra do rosto.

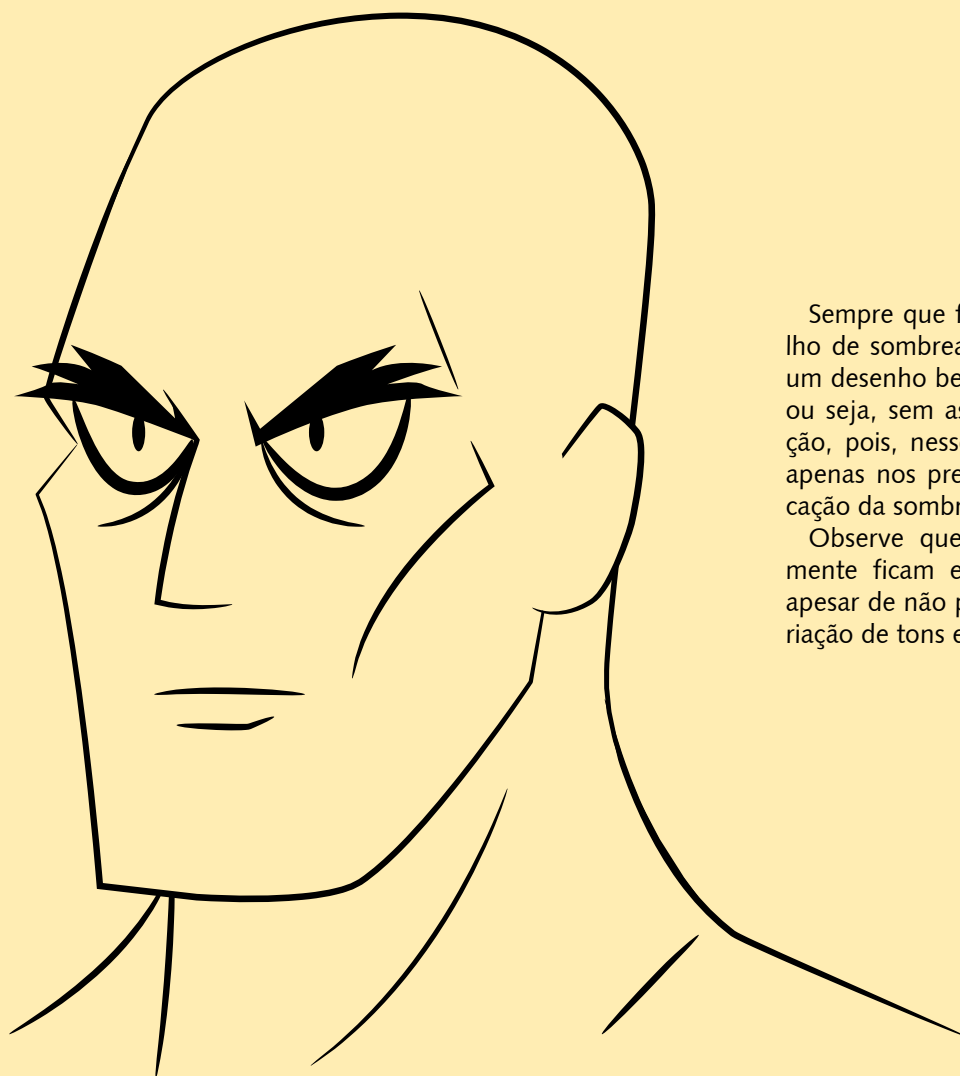
3/4 - Observe que a luz ao lado direto da cabeça e o efeito de sombra ficam para o lado contrário, ou seja, à esquerda.

Perfil - Neste caso, o perfil ficou mais sombreado, mostrando a luz à direita. Note que a sombra está na maior parte do rosto.

Estude outros exemplos para treinar a aplicação de luz e sombra.

Luz à 45 ºC acima e à esquerda.

Luz à 45ºC à direita.

Luz abaixo.

Luz acima.

Sempre que for iniciar um trabalho de sombreamento, procure ter um desenho bem definido e limpo, ou seja, sem as linhas de construção, pois, nesse momento, vamos apenas nos preocupar com a aplicação da sombra do rosto.

Observe que os vilões normalmente ficam em lugares escuros, apesar de não possuírem muita variação de tons em suas sombras.

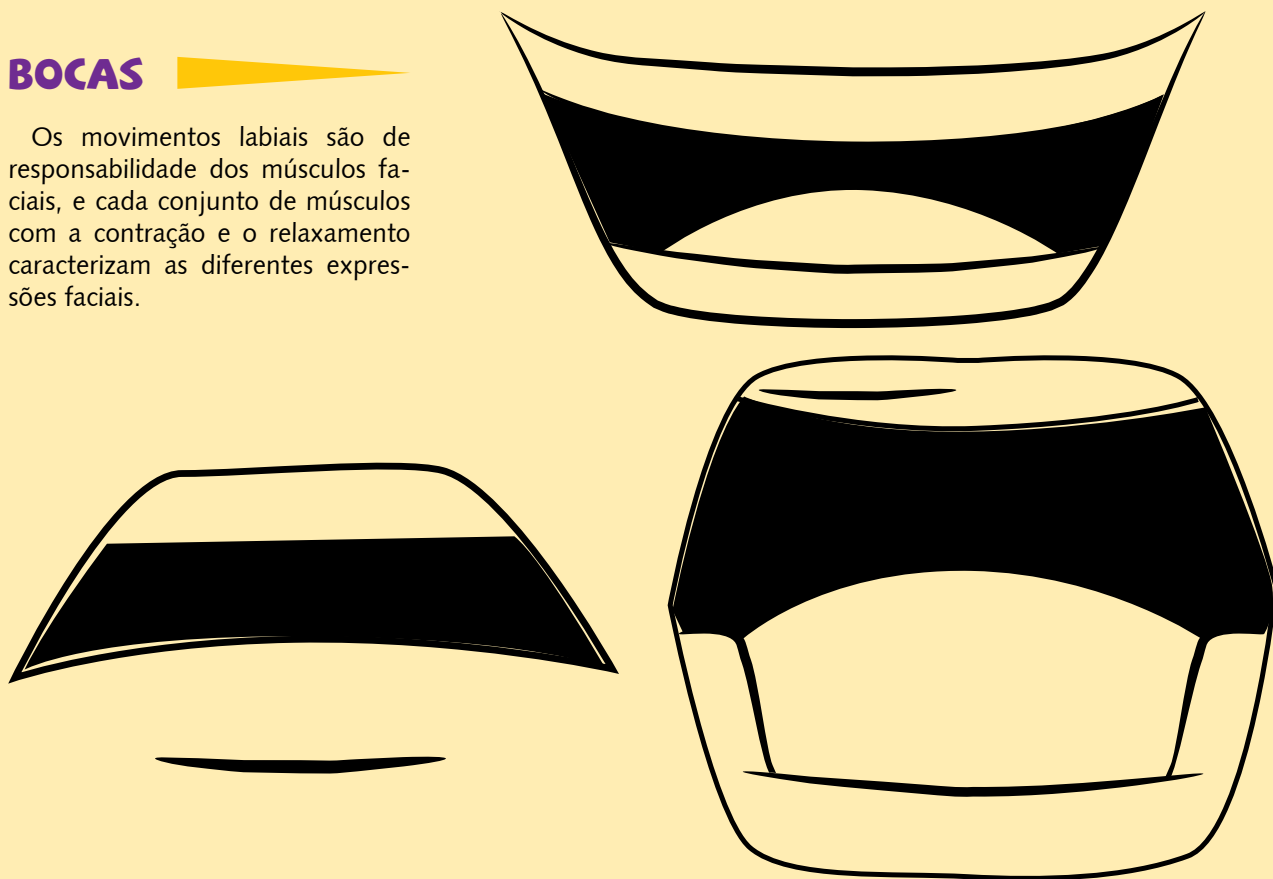
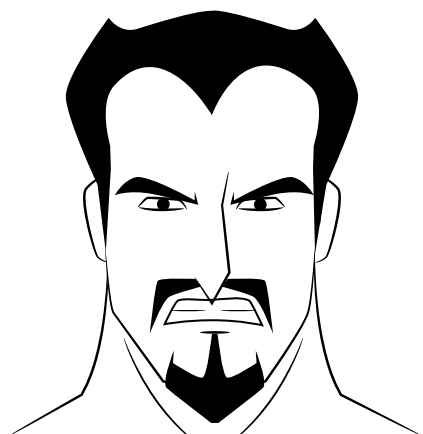
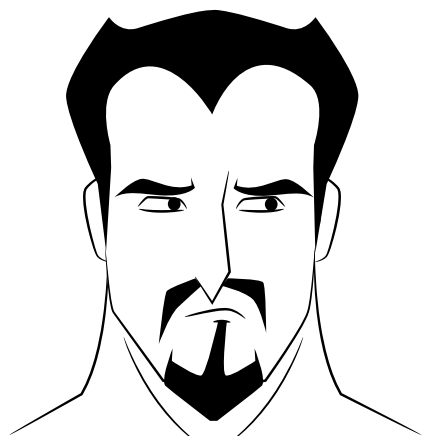
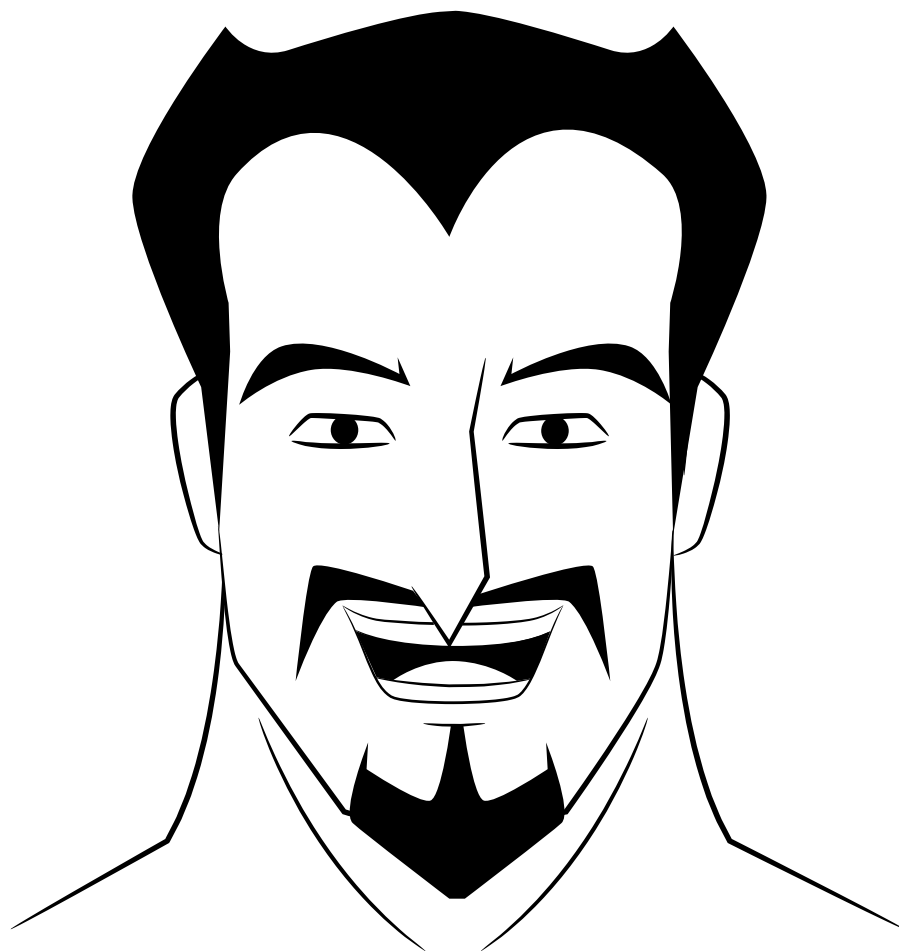
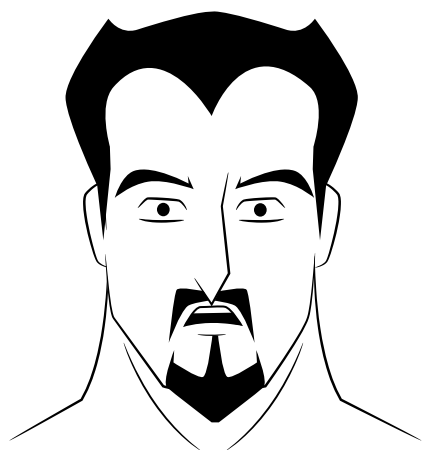
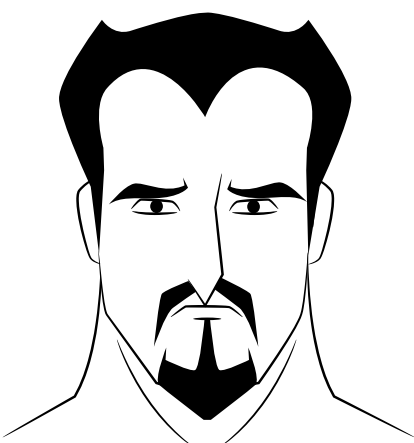
EXPRESSÕES

Com as expressões, podemos fazer o vilão ficar com uma cara de malvado, definindo, assim, sua personalidade. Procure fazer expressões com sentimentos marcantes e pratique bastante para ter bons resultados.

OLHOS

Os olhos são os primeiros elementos do rosto que revelam nossos sentimentos e nossas emoções. Nos vilões, procure analisar a posição e a forma das sobrancelhas quando for desenhar.

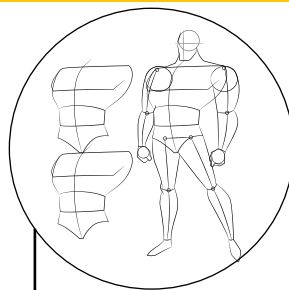
BOCAS

Os movimentos labiais são de responsabilidade dos músculos faciais, e cada conjunto de músculos com a contração e o relaxamento caracterizam as diferentes expressões faciais.

EXEMPLOS DE EXPRESSÕES

Raiva

Dúvida

Alegria

Surpresa

Melancolia

Medo

PROPORÇÕES DO CORPO

FRONTAL

Nesta etapa, vamos desenhar um vilão do tipo intelectual.

Note que, para ter um personagem um pouco mais forte, precisamos desenhar o tronco mais largo.

1.

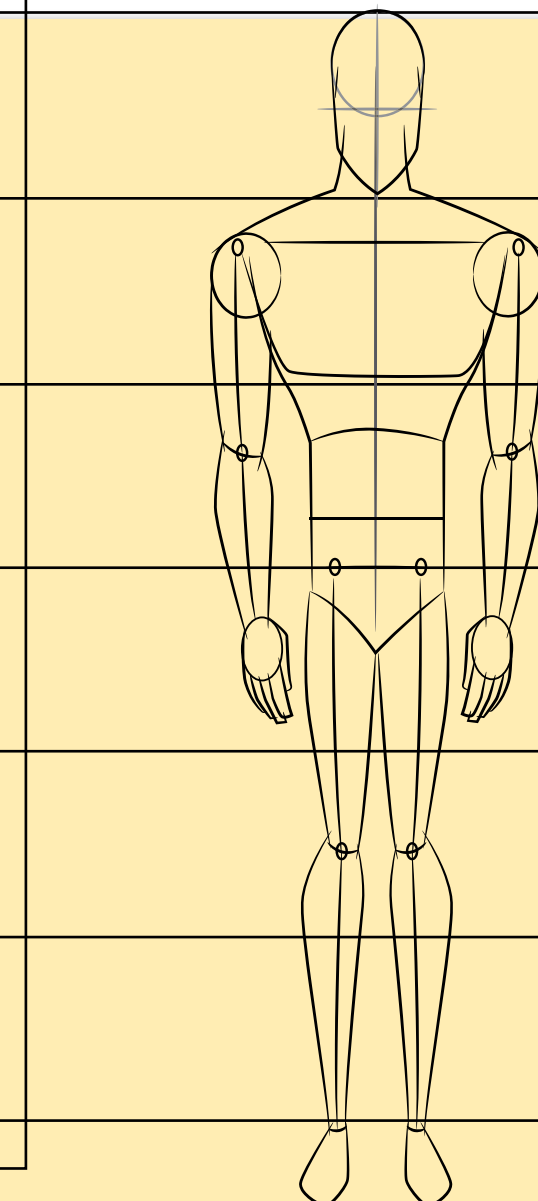
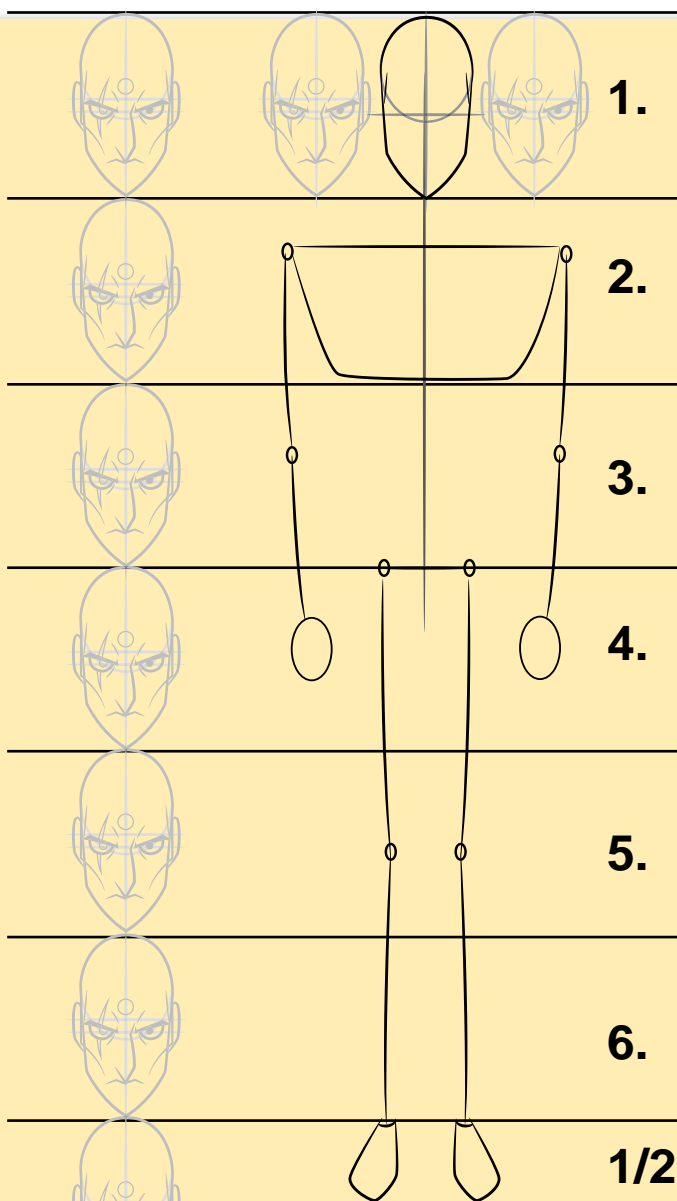
2.

3.

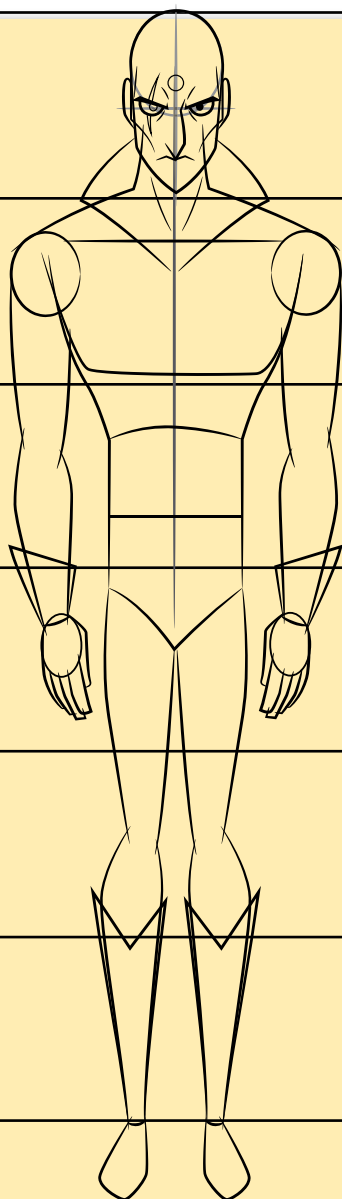
4.

5.

6.

1/2

1 - Desenhe a cabeça e, abaixo desta, repita mais seis vezes e meia sua medida para determinar a altura do corpo. Para medir a largura, use a medida de uma cabeça e meia para cada lado. Siga fazendo as marcações com linhas e figuras geométricas: na segunda cabeça está a região dos ombros e o final do peito; na terceira cabeça ficam as costelas e os cotovelos; na quarta cabeça fica o quadril; na quinta ficam os joelhos e, por último, os calcanhares e os pés.

2 - Desenhe o preenchimento do corpo com volumes e linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Forma-se, assim, o manequim da figura.

4 - Termine o desenho, colocando a vestimenta do personagem e marcando os detalhes da roupa, como o símbolo no peito, as botas, as luvas e o cinto.

3 - Defina o rosto, colocando todos os elementos. Apague as linhas de construção para facilitar. Depois, desenhe o tórax, os braços e as mãos. Nas pernas, faça o mesmo das etapas anteriores. Por fim, desenhe as luvas e botas e apague as linhas desnecessárias.

3/4

1.

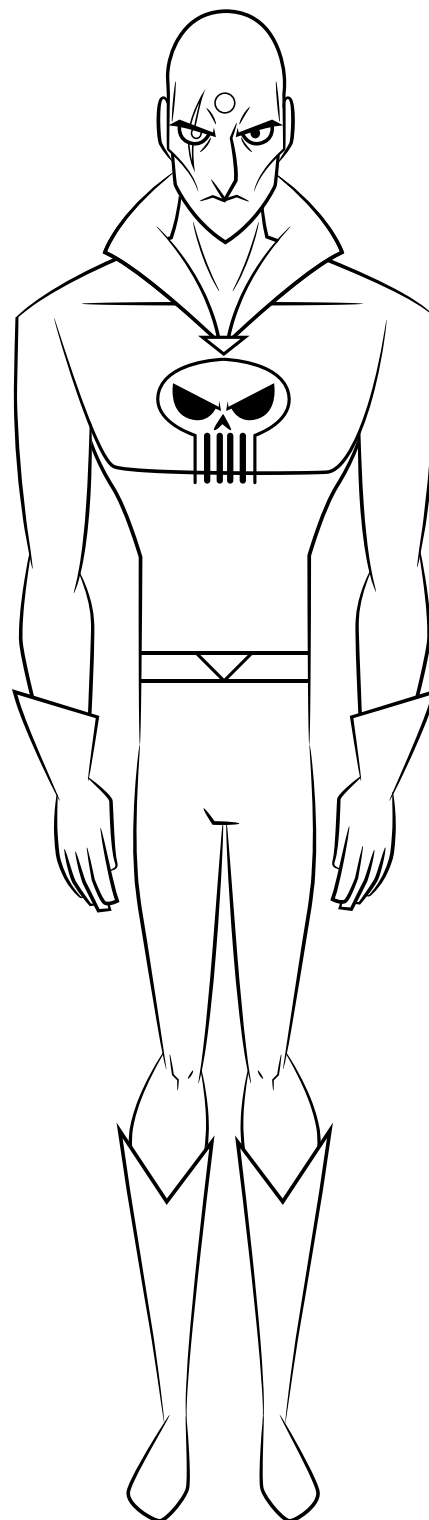
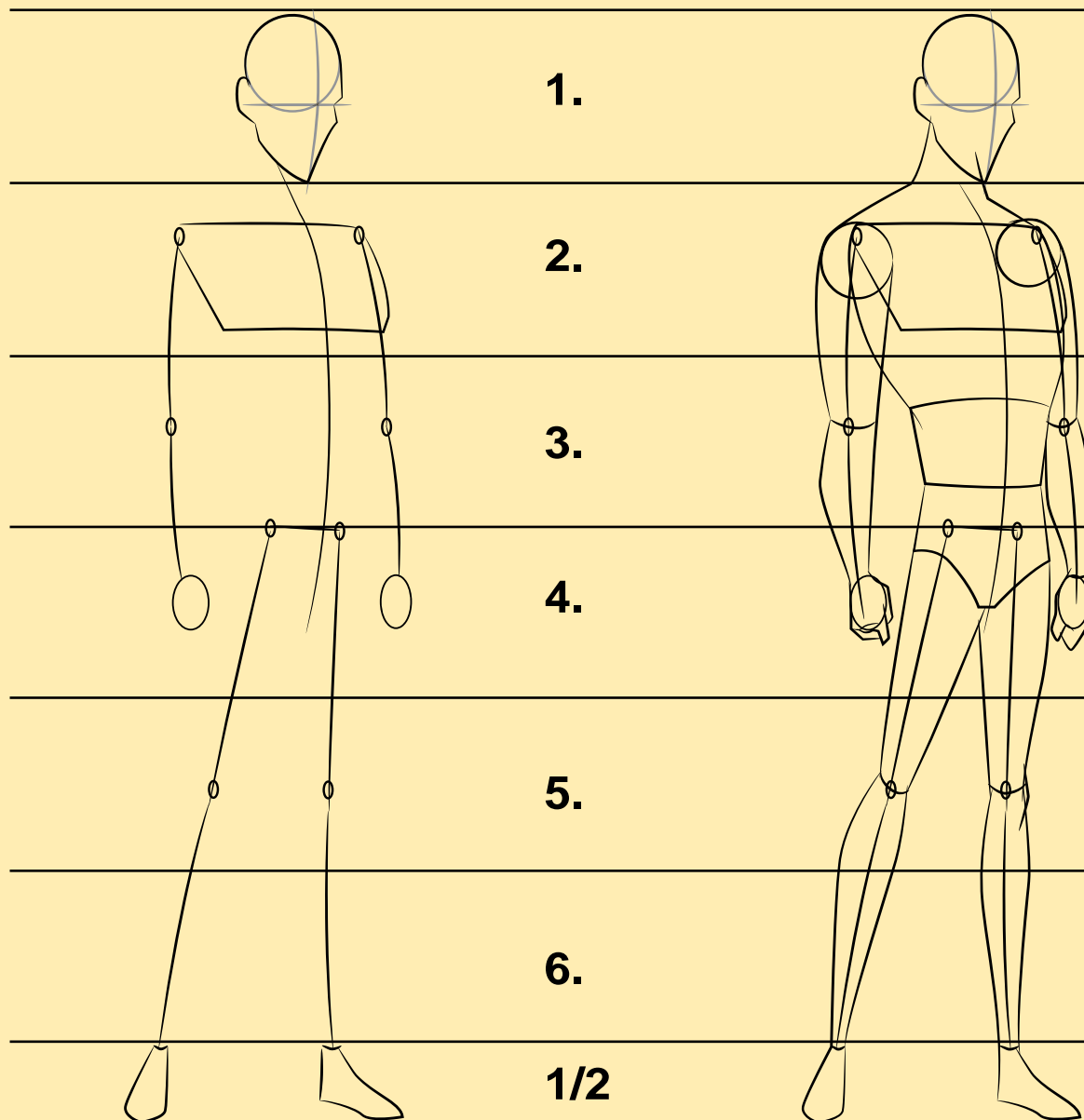
2.

3.

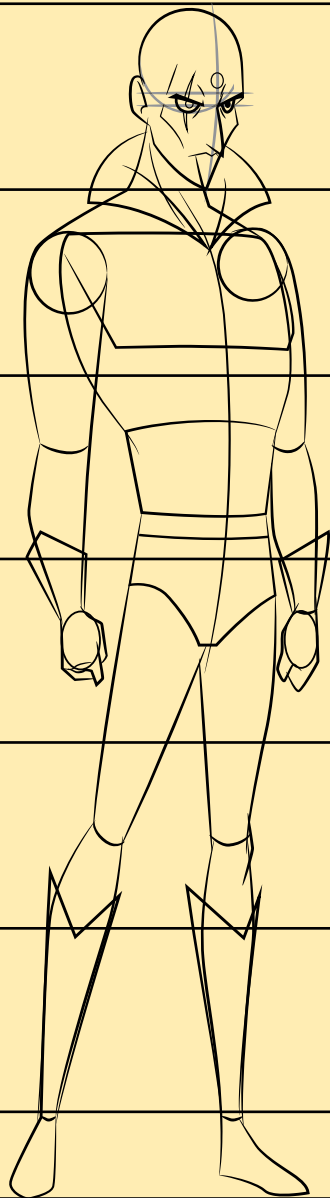
4.

5.

6.

1/2

1 - Inicie a construção pela cabeça para encontrar sua proporção. Abaixo dela, repita seis vezes e meia sua medida para ter a altura do corpo. Agora, determine a largura com a medida de uma cabeça para a esquerda e meia para a direita. Desloque sua linha central para a direita. Na segunda cabeça ficam os ombros e o final do peito; na terceira, as costelas e os cotovelos; na quarta estão o quadril e os pulsos. No final ficam os pés.

2 - Desenhe o preenchimento do corpo com volumes e linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Forma-se, assim, o manequim da figura.

4 - Agora, faça a vestimenta do personagem, marcando os detalhes da roupa, como o símbolo no peito, as botas, as luvas e o cinto.

Passo 3 - Termine o rosto, colocando todos os elementos. Desenhe o tórax, os braços e as mãos. Nas pernas, faça o mesmo das etapas anteriores. Marque as luvas e botas. Apague as linhas desnecessárias.

PERFIL

1.

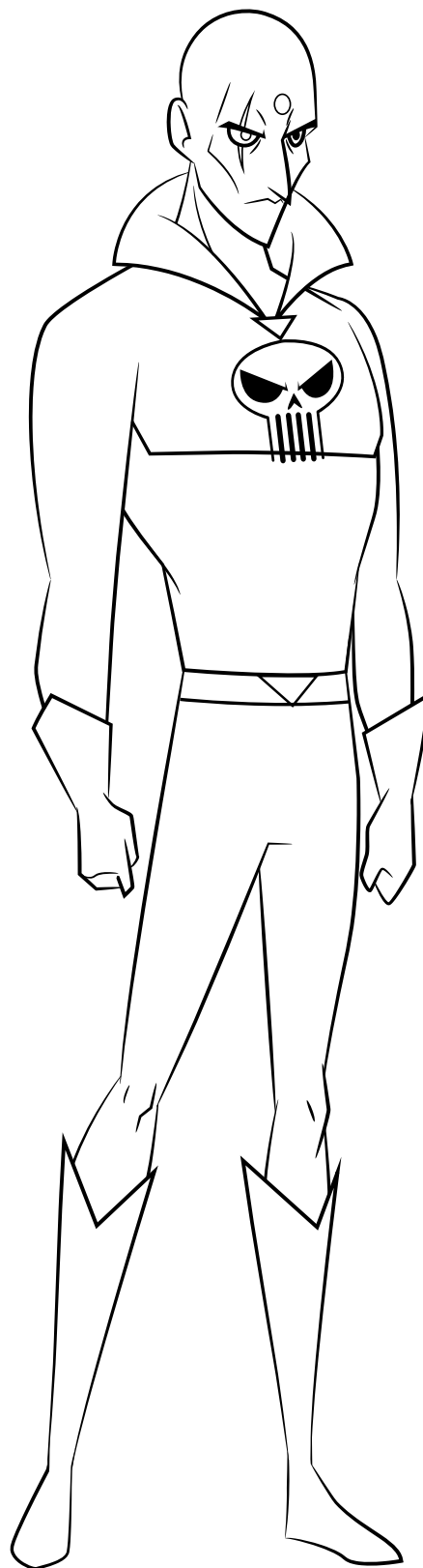
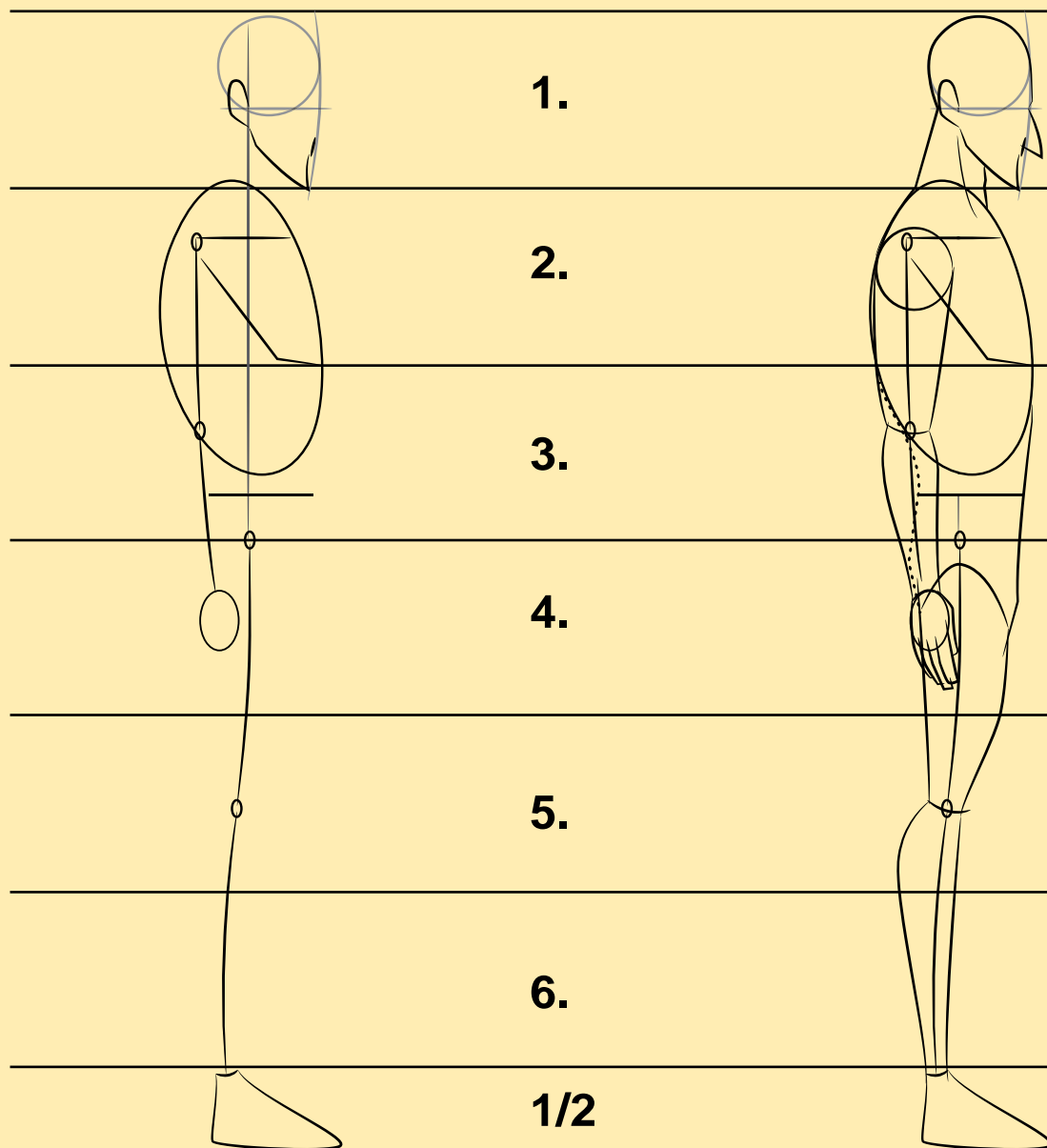
2.

3.

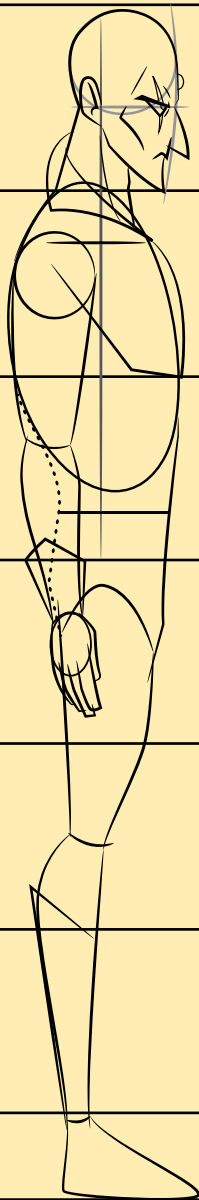
4.

5.

6.

1/2

1 - Desenhe a cabeça para achar a proporção do corpo. Repita mais seis vezes e meia sua medida para baixo, para ter a altura do corpo. Agora, determine a largura com meia cabeça para a esquerda. Faça a linha central reta. Na segunda cabeça fica a região dos ombros e o final do peito; na terceira estão as costelas e os cotovelos; na quarta cabeça estão quadril e os pulsos. Na quinta ficam os joelhos e na 1/2, o os pés.

2 - Desenhe o preenchimento do corpo com volumes e linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Forma-se, assim, o manequim da figura.

4 - Faça a vestimenta do personagem e marque os detalhes da roupa, como o símbolo no peito, as botas, as luvas e o cinto.

3 - Desenhe o rosto com todos os elementos. Desenhe a linha do tórax, dos braços e das mãos. Demarque a luva e a bota.

COSTAS

1.

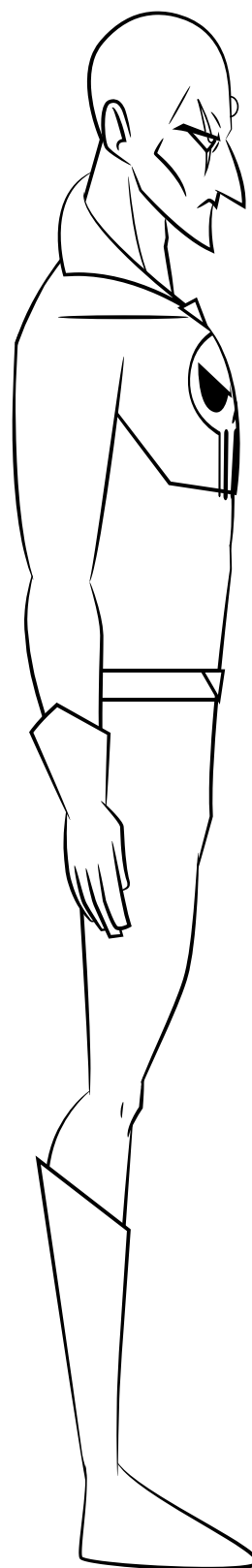
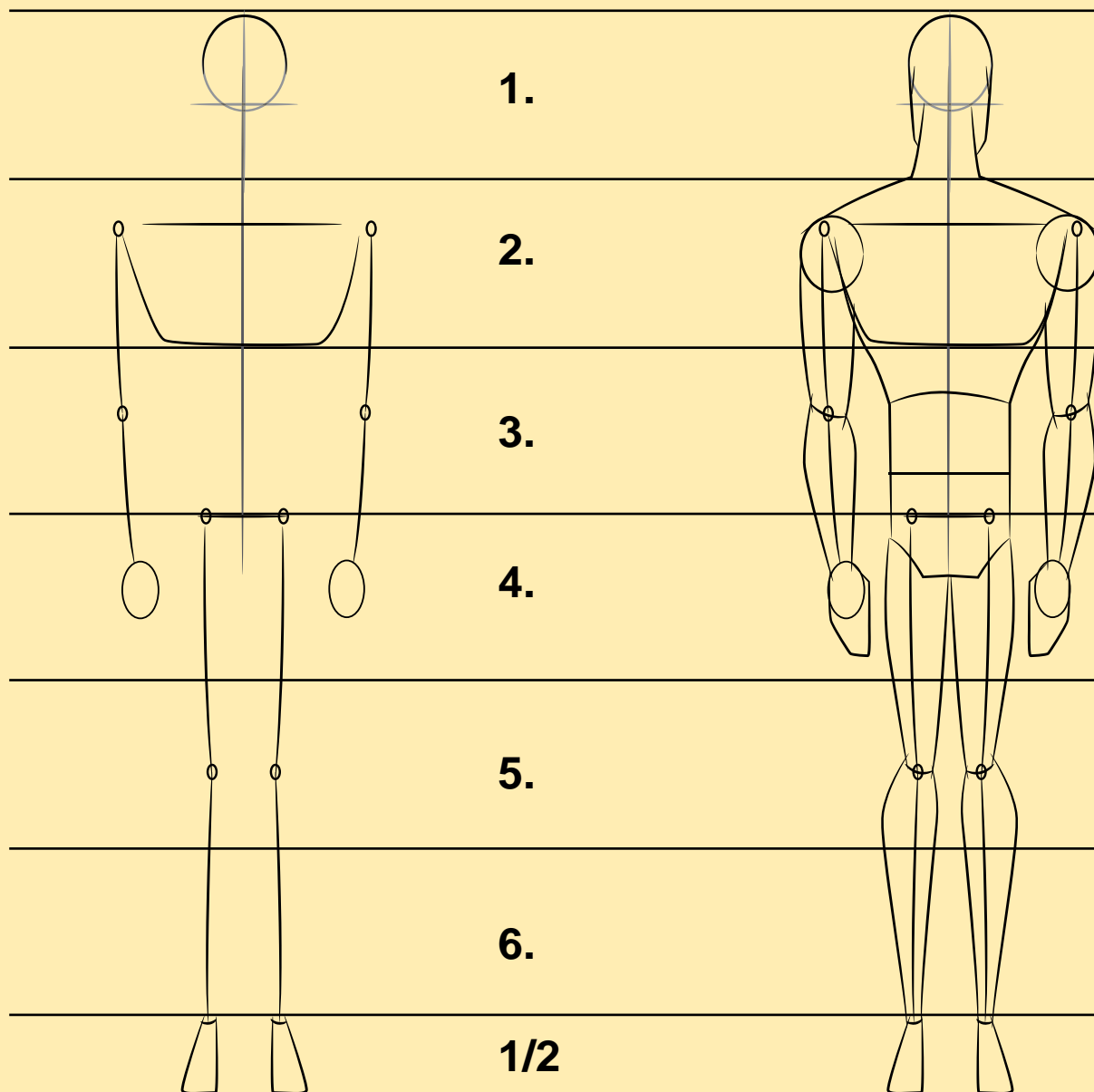
2.

3.

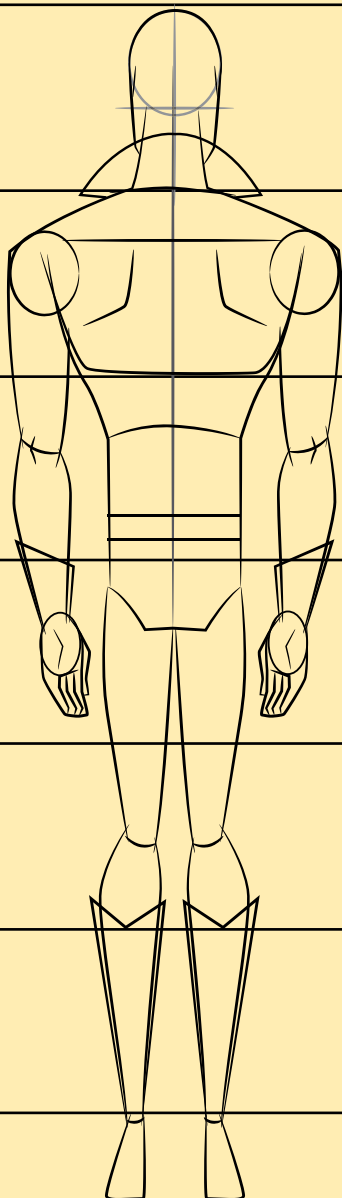
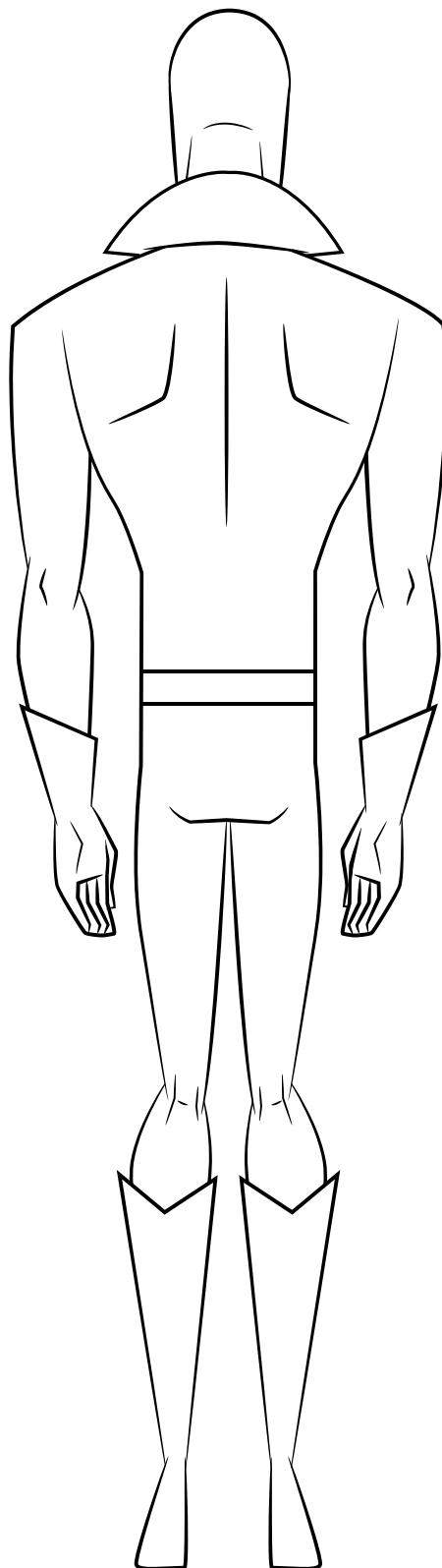
4.

5.

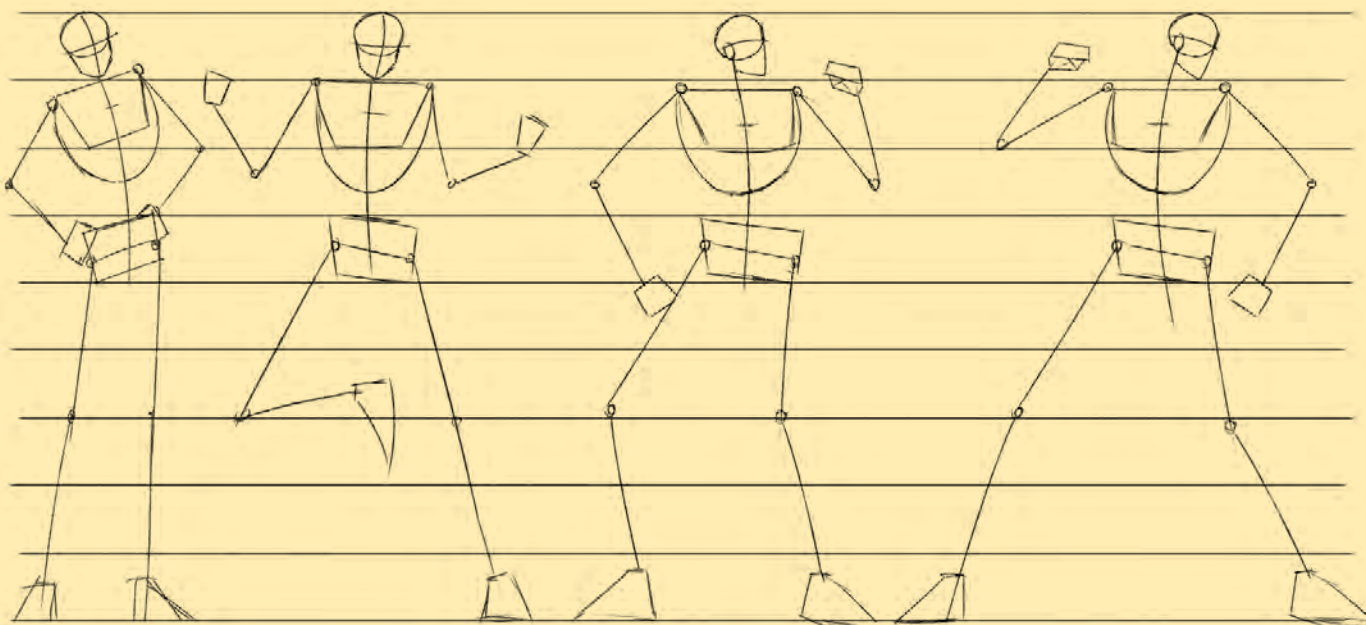
6.

1/2

1 - Comece desenhando a cabeça e repita sua medida mais seis vezes e meia abaixo para ter a altura do corpo. Para a largura, use a medida de uma cabeça para cada lado. Siga fazendo as marcações. Na segunda cabeça está a região dos ombros e o final do peito; na terceira cabeça ficam as costelas e os cotovelos; na quarta estão o quadril, os pulsos e o início das pernas. Na quinta ficam os joelhos e na 1/2, os pés.

2 - Faça os volumes com linhas externas, tendo como base a marcação anterior. Dê forma a cada parte do corpo para ter o manequim da figura.

4 - Finalize o desenho, colocando a vestimenta do personagem e marcando os detalhes da roupa, como as botas, as luvas e o cinto.

3 - Defina o rosto, colocando todos os elementos. Apague as linhas de construção e defina a linha do tórax, os braços e as mãos.

ARAMADO

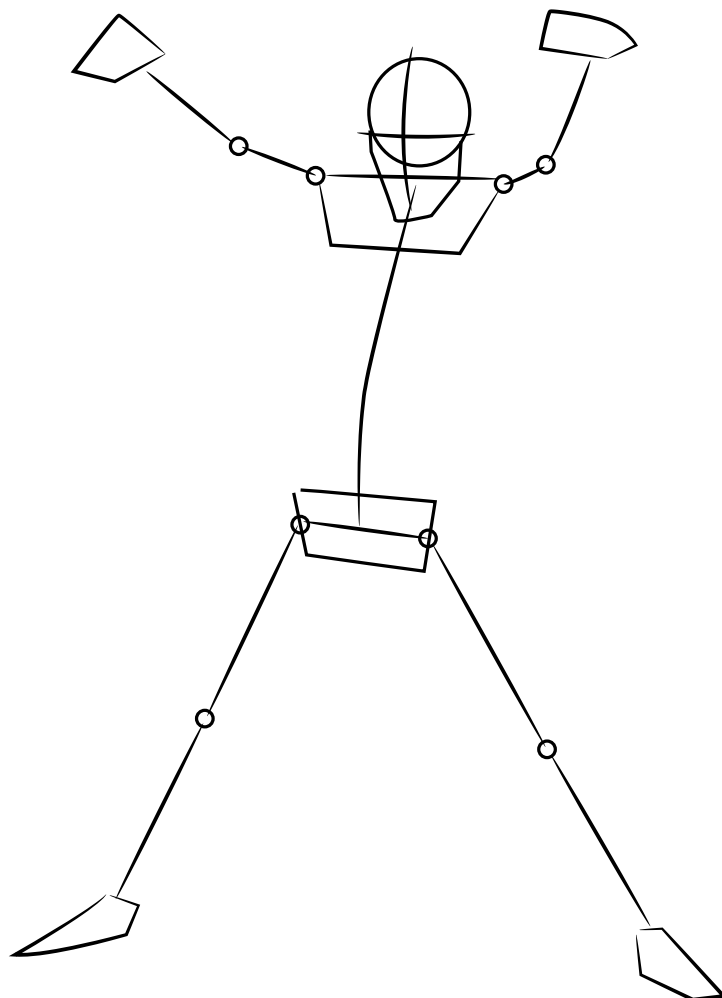
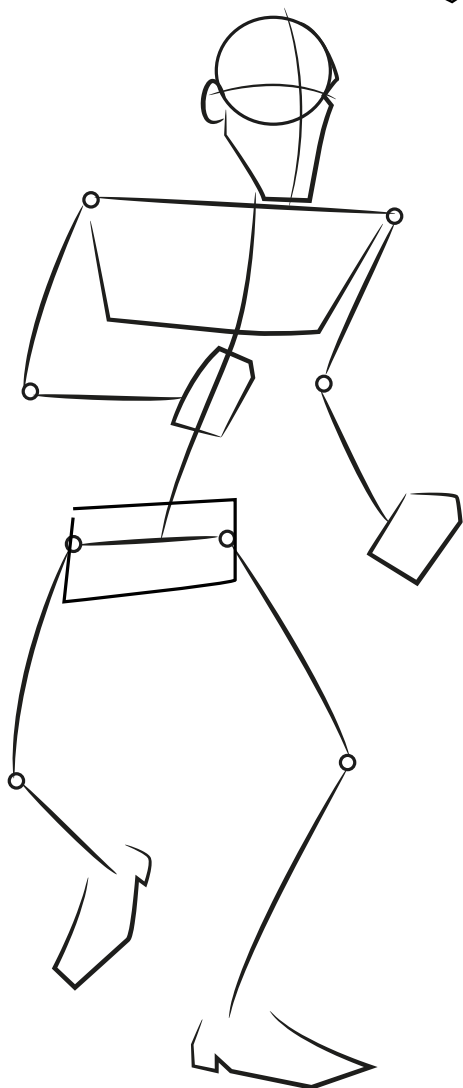
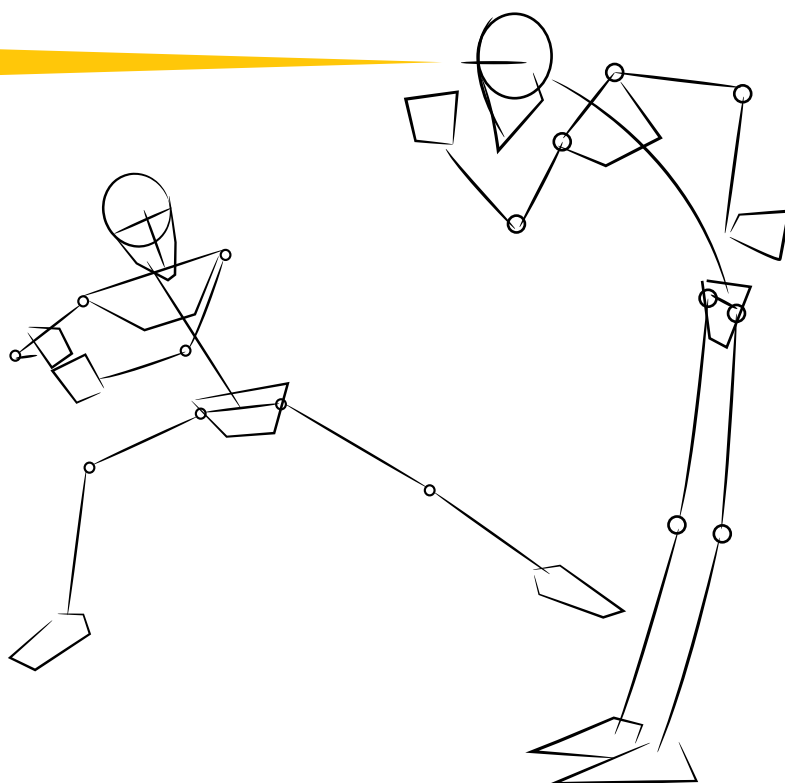
Para ter uma construção rápida e, até mesmo, um estudo de posição, a maneira fácil de iniciar um desenho é simplificar sua estrutura por meio do esquema aramado. Procure fazer as posições mais simples para ir se acostumando com essa estrutura.

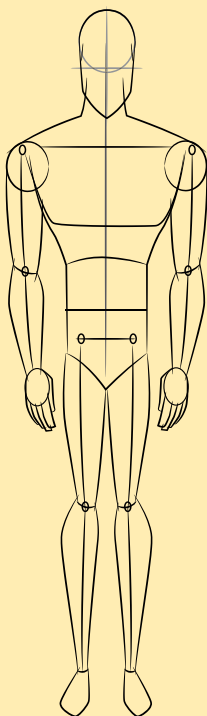
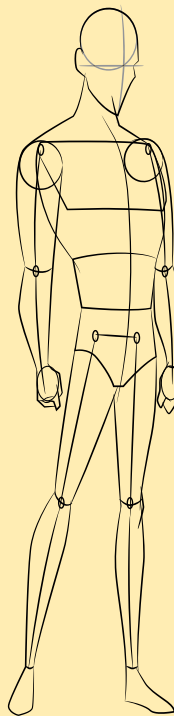
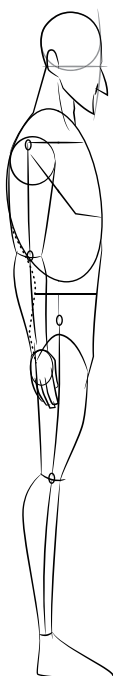
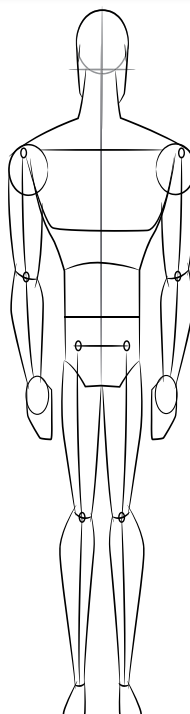
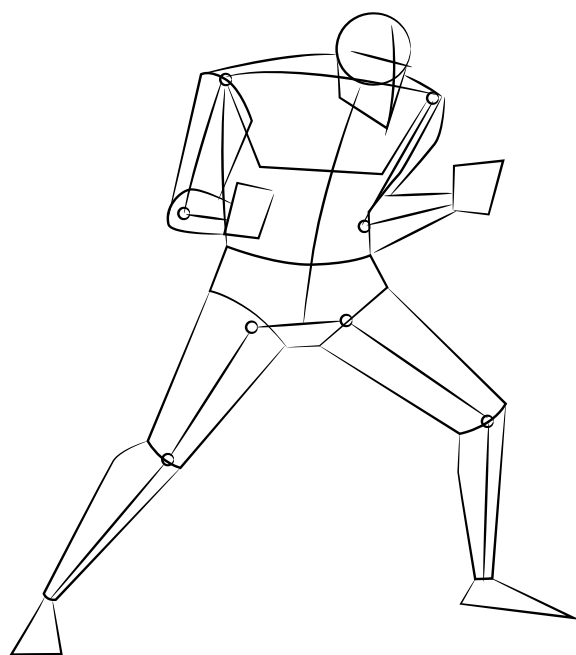
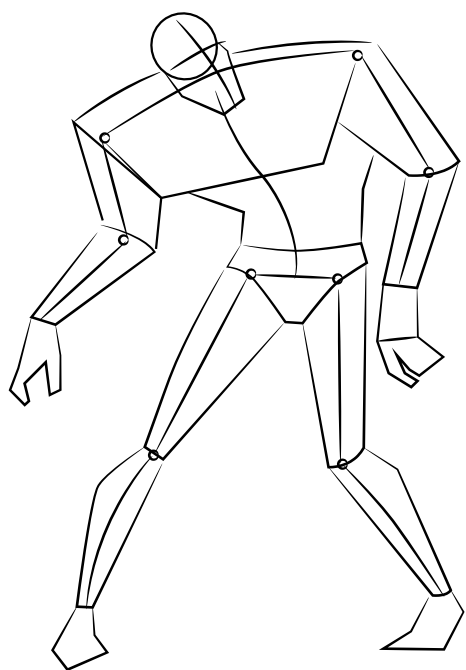
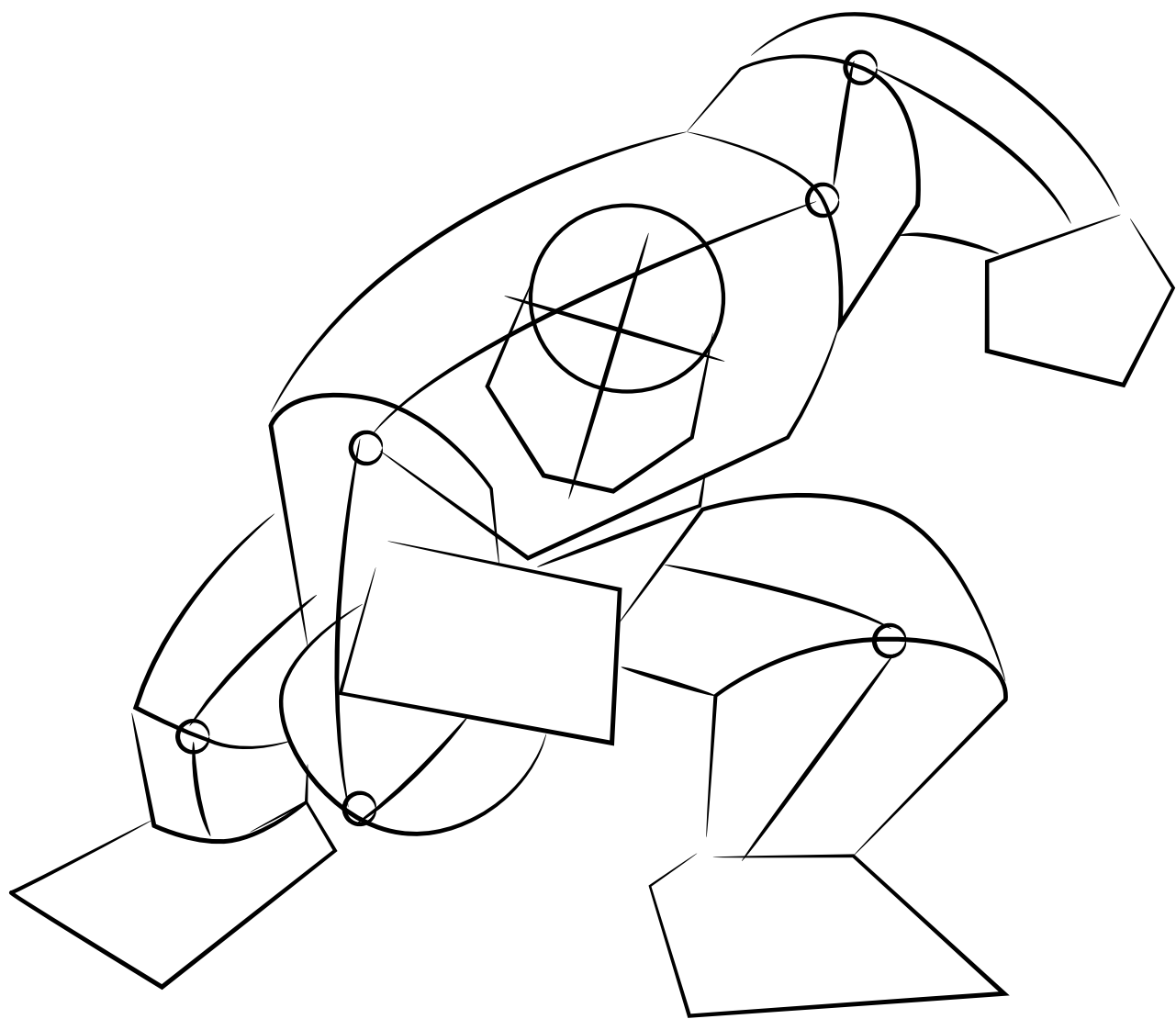
MOVIMENTOS

Note como é possível orientar o direcionamento do corpo pelo eixo central do personagem.	Dessa forma, fica mais fácil fazer os movimentos das pernas e dos braços, tendo uma noção de espaço que vão ocupar.	Podemos fazer todos os movimentos dos elementos, como a cabeça, o tronco e os membros.	Desenhar dessa forma torna o processo muito mais rápido e prático.

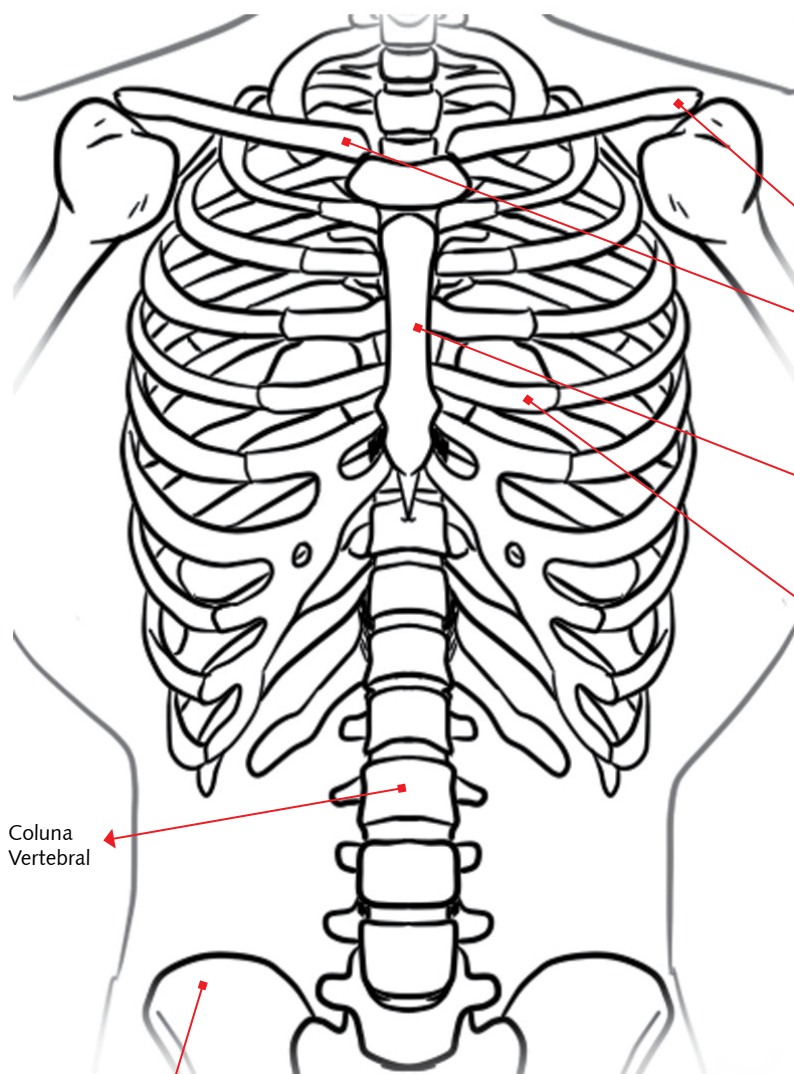
MOVIMENTANDO

Os movimentos corporais, como flexão e extensão, permitem o agachamento e o alongamento do corpo por inteiro ou apenas uma parte dele, graças às articulações.

Já os de adução e abdução correspondem ao abrir e fechar das mãos, dos punhos e dos ombros, enquanto os movimentos de rotação possibilitam girar o corpo ou parte dele para dentro ou para fora.

Procure praticar para ter domínio da construção e criar suas própias posições.

ARAMADO COM PREENCHIMENTO

Essa é a etapa em o manequim fica pronto, com todos os volumes. Procure fazer o aramado, pensando no volume corporal do personagem. Dessa maneira, você não terá problemas com espaços ou partes exageradas no corpo do personagem.

Faça os volumes com massas, usando figuras geométricas.

No corpo visto de 3/4, seguimos o mesmo processo que o do corpo anterior, para ter o seu preenchimento final.

Neste caso, desenhamos apenas um elemento, como o braço e a perna, para tornar a figura mais imples.

O corpo de costas tem as mesmas formas usadas no frontal, ou seja, ovais, cilindros, cônicas e triangulares.

TORSO - OSSOS

A função da estrutura ósseas proteger órgãos vitais para que permaneçamos vivos, além de acomodar e suportar toda a musculatura.

Clavículas

Osso do Esterno

Costelas

Coluna Vertebral

Cintura Pélvica

Cervical

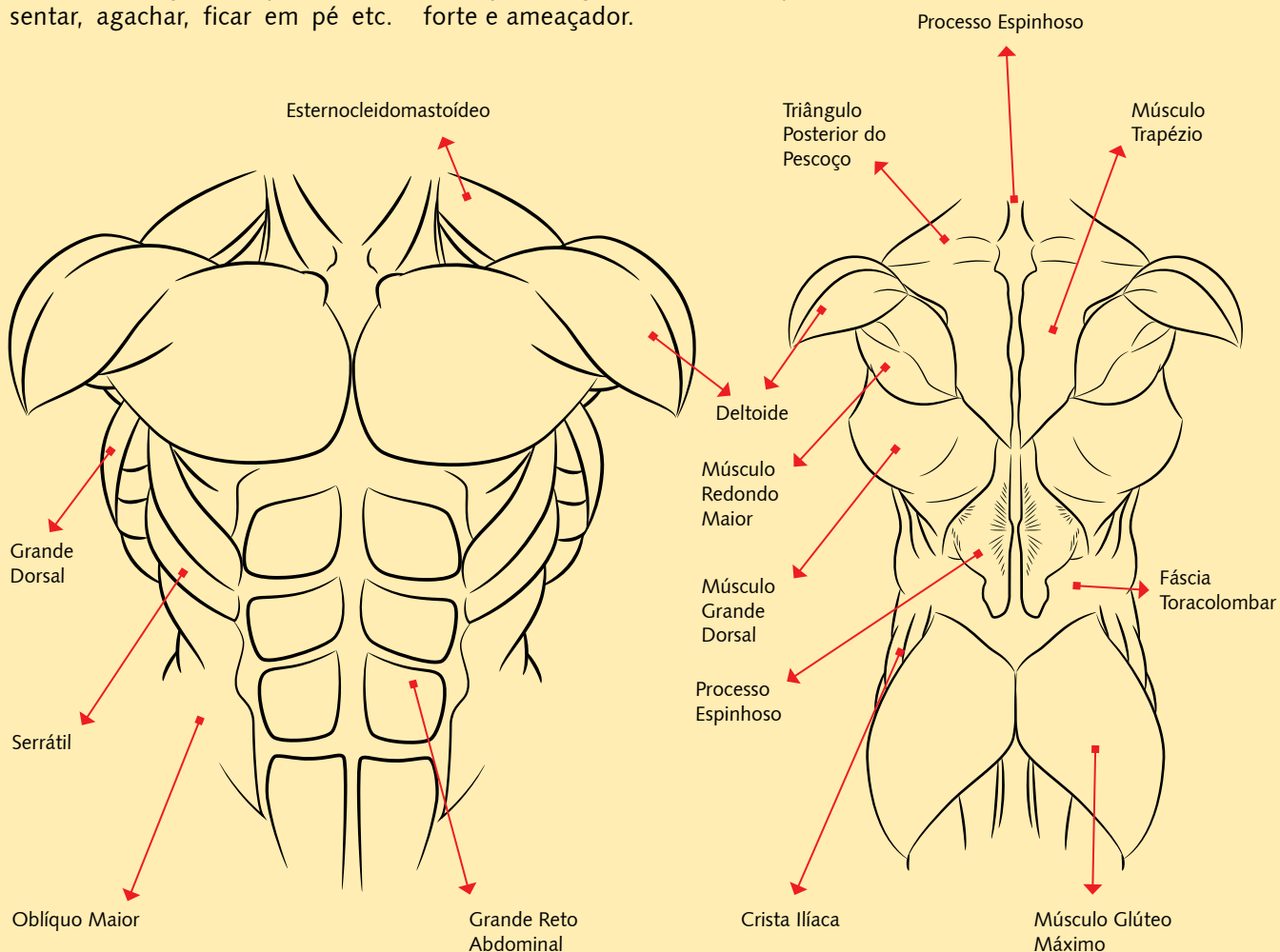
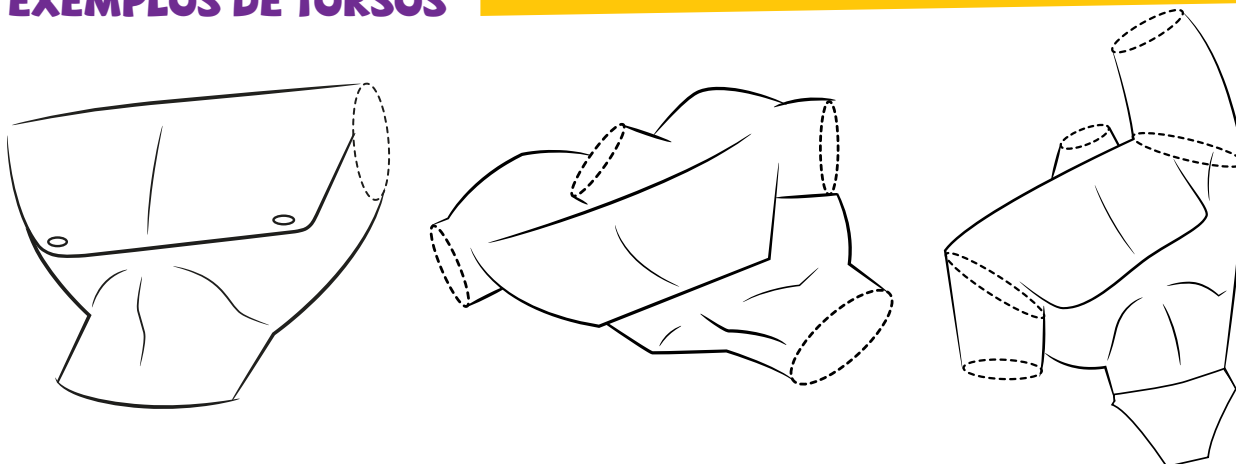
Escápulas

Costelas

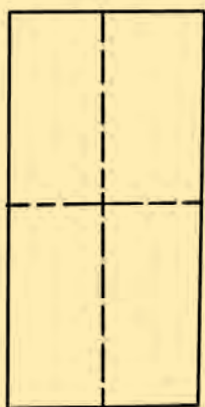
Coluna Vertebral

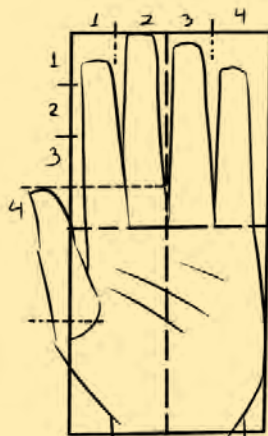
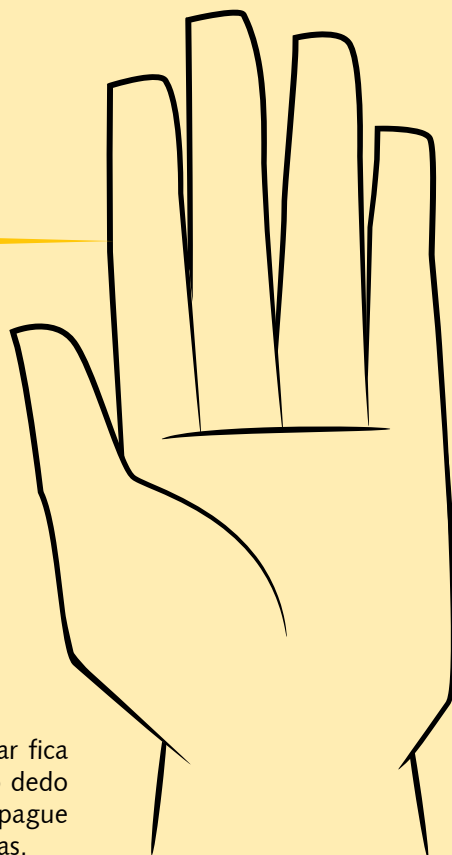
Para criar vilões diferenciados, procure praticar o desenho da estrutura óssea. Existem vilões que são esqueletos e exigem o desenho correto de todos os ossos.

TORSO - MÚSCULOS

Possuem um papel importante para a execução de movimentações simples, como sentar, agachar, ficar em pé etc. Muitas vezes, a quantidade de músculos confere um aparência marcante ao personagem, mostrando que é forte e ameaçador.

EXEMPLOS DE TORSOS

MÃOS

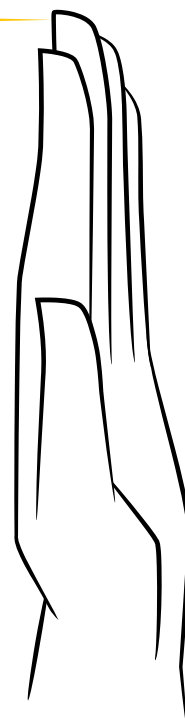
Normalmente, desenhar mãos é sempre um grande desafio. Procure praticar para ter mais facilidade em desenhá-las. Os vilões, muitas vezes, têm poderes que derivam de suas mãos, então, siga as dicas desta página.

VISTA PALMAR

Passo 1 - Desenhe um retângulo e divida-o em quatro partes iguais.

Passo 2 - Desenhe os quatro dedos na parte de cima do retângulo.

Passo 3 - O polegar fica na altura da junta do dedo indicador. Finalize e apague as linhas desnecessárias.

VISTA LATERAL

Passo 1 - Desenhe um estreito retângulo e divida-o em quatro partes iguais.

Passo 2 - Desenho os quatro dedos na parte de cima do retângulo, a partir da linha vertical até o segundo quadro.

Passo 3 - Finalize e apague as linhas desnecessárias. Faça o acabamento no desenho.

ESTRUTURA ÓSSEA

Nas mãos, existem muitos ossos com diferentes tamanhos e formatos, sendo quesuas articulações possuem medidas diferentes.

A mão está dividida em carpo, metacarpo e falanges. Procure praticar para ter domínio desse tipo de desenho.

Tubérculo do osso Escafoide

Osso Trapézio

Osso Capitato

Tubérculo do Osso Trapézio

Osso Lunato

Osso Pisiforme

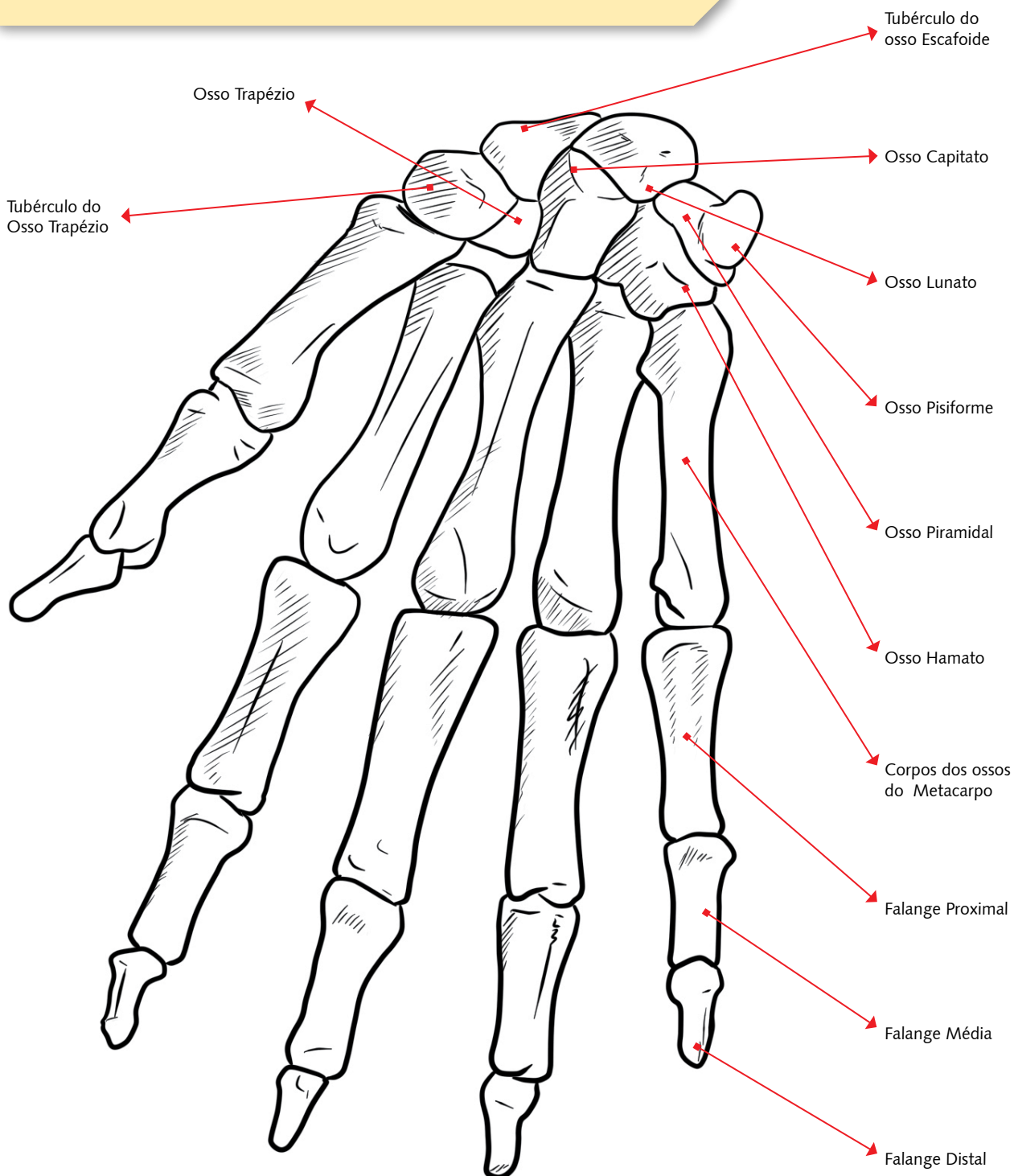
Osso Piramidal

Osso Hamato

Corpos dos ossos do Metacarpo

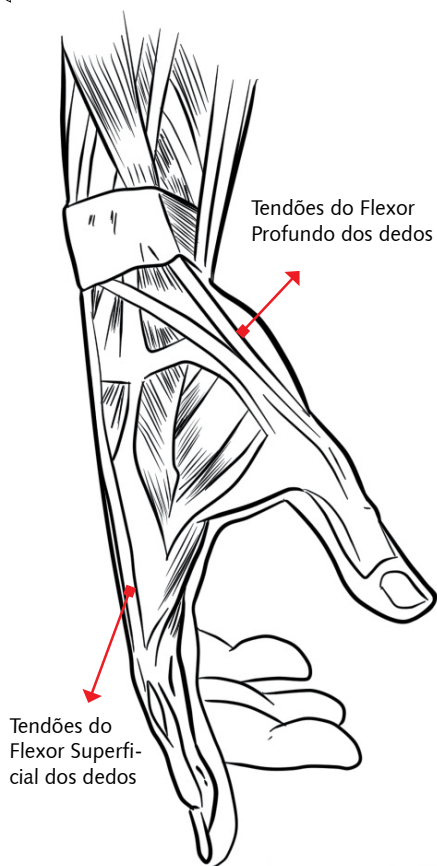
Falange Proximal

Falange Média

Falange Distal

MUSCULATURA DAS MÃOS

Os tendões são responsáveis pela ligação dos músculos aos ossos, já os ligamentos une um osso ao outro. Os dedos não tem músculos e seus movimentos são feitos pelos ligamentos e tendões.

Tendões do Flexor Profundo dos dedos

Tendões do Flexor Superficial dos dedos

Tendões do Flexor Superficial dos dedos

Interósseo Dorsal

Músculos Lombricais

Tendões do Flexor Profundodos dedos

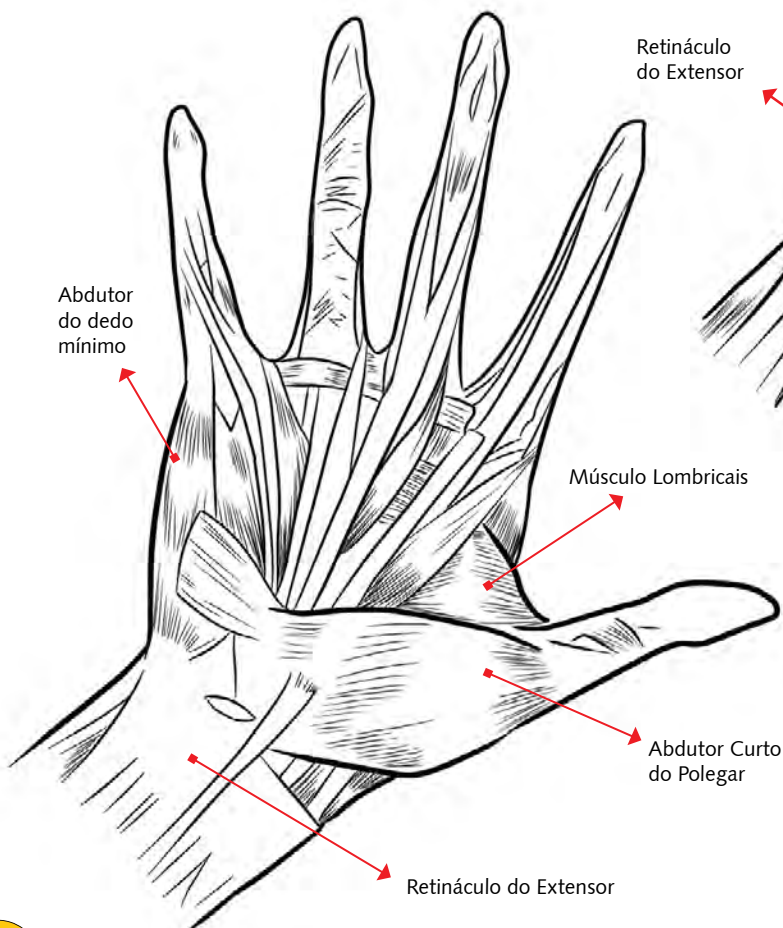
Tendão do Extensor Digital

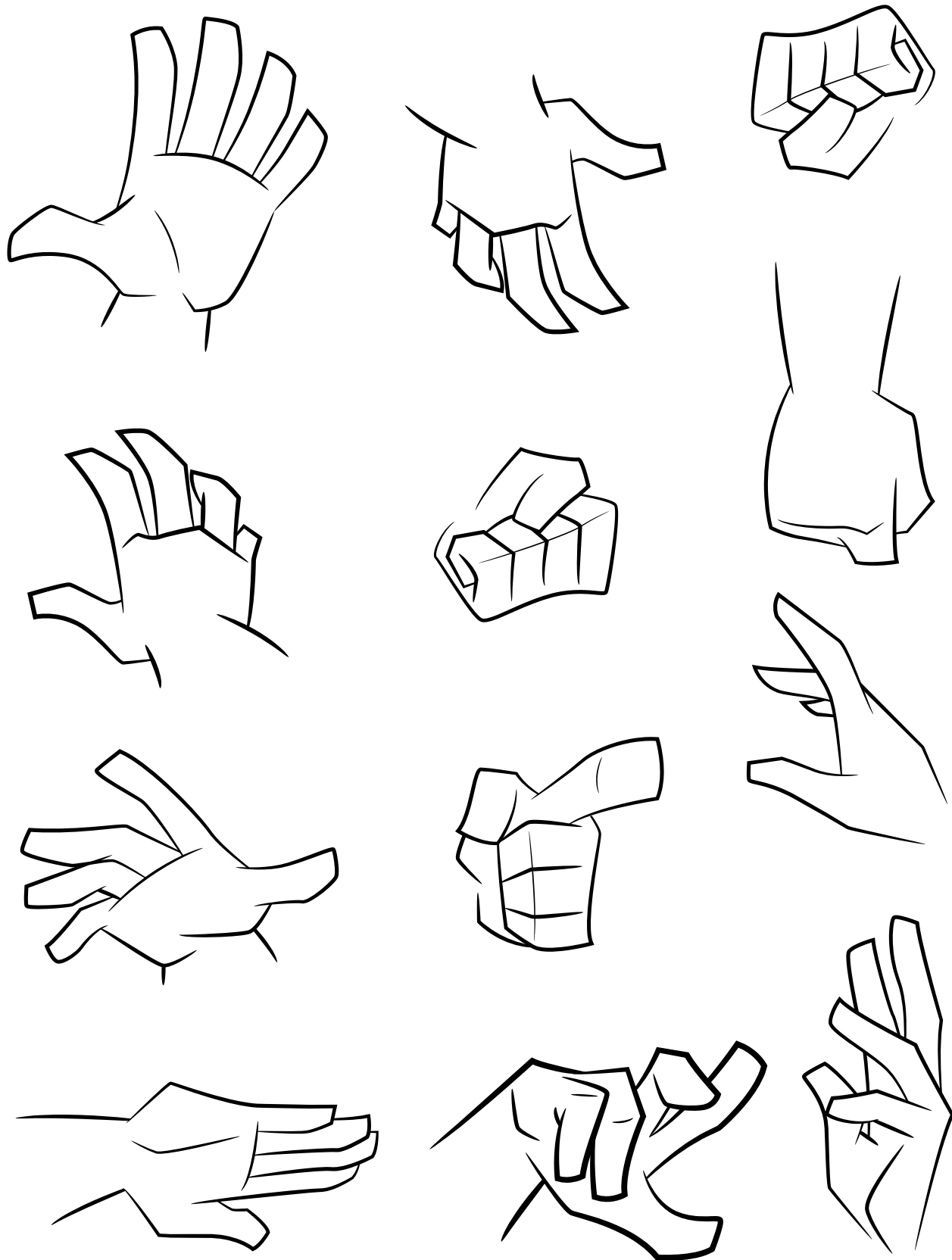
Retináculo do Extensor

Abdutor do dedo mínimo

Músculo Lombricais

Abdutor Curto do Polegar

Retináculo do Extensor

Nossa pele dos dedos e da palma tem muitos receptores sensoriais. É considerada uma das partes mais sensíveis do corpo humano.

EXEMPLOS DE MÃOS

OS OSSOS E MÚSCULOS DO BRAÇO

Os ossos são fortes e possui funções eretoras de pesos, adução e abdução de volumes. Sua origem na escápula e os do ombro dão estabilidade para articulação, os do braço pela extensão e flexão, já do antebraço os movimentos da mão

Apófise Coracoide

Clavícula

Cabeça do Úmero

Escápula

Úmero

Epicôndilo

Rádio

Ulna

Deltoide

Tríceps Braquial

Braquial

Bíceps Braquial

Estensor dos Dedos

Braquial

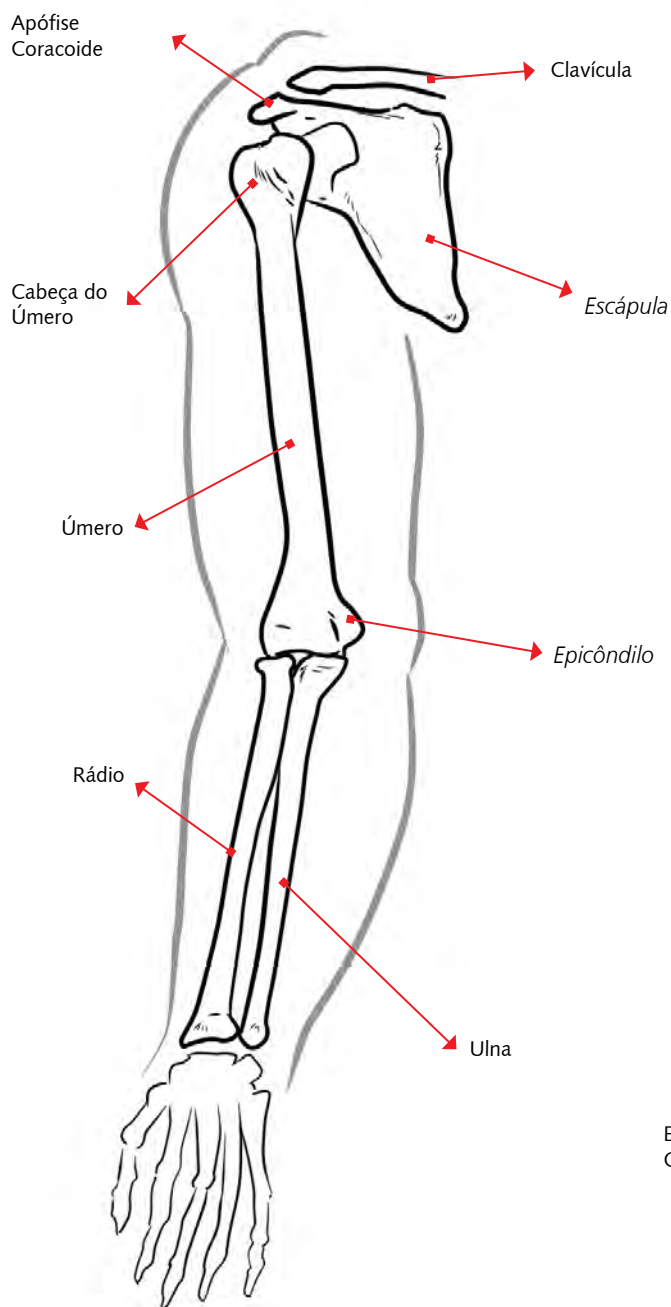
Extensor Carpo Ulnar

Extensor Carporadial Curto

Extensor Longo do Polegar

Flexor Carpo-Ulnar

Retináculo do Extensor

Extensor do Dedo Mínimo

Treine bastante e desenhe os músculos bem definidos.

Bíceps Braquial

Deltoide

Apeneurose Bicipital

Longo Maior

Músculo Flexor Longo Radial do Carpo

Cabeça Longa do Tríceps

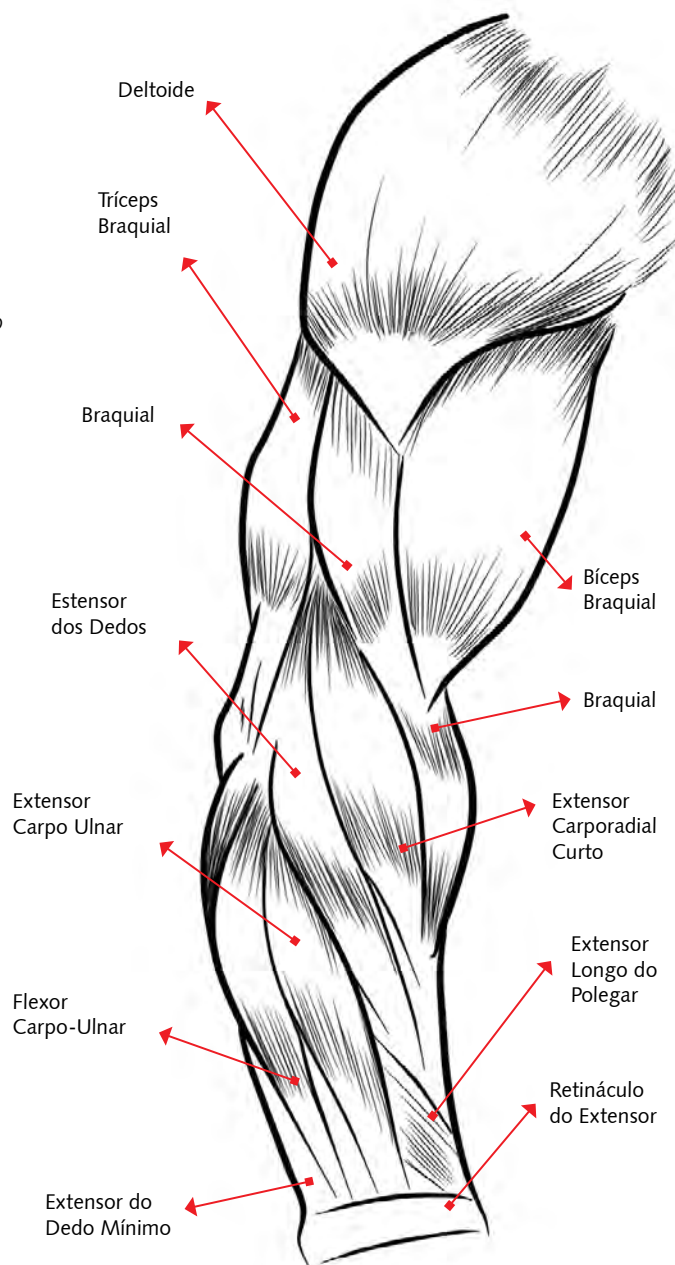
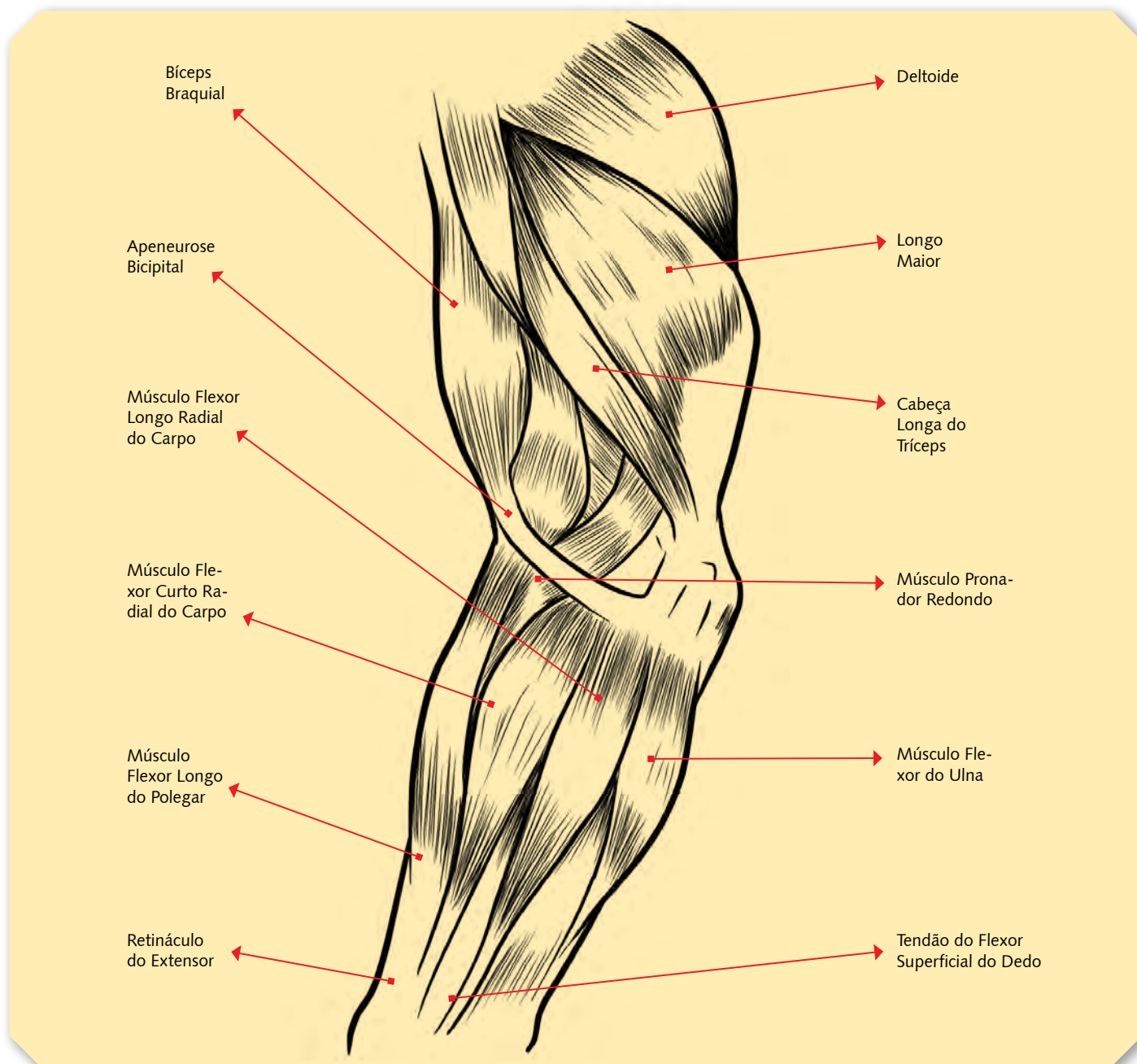
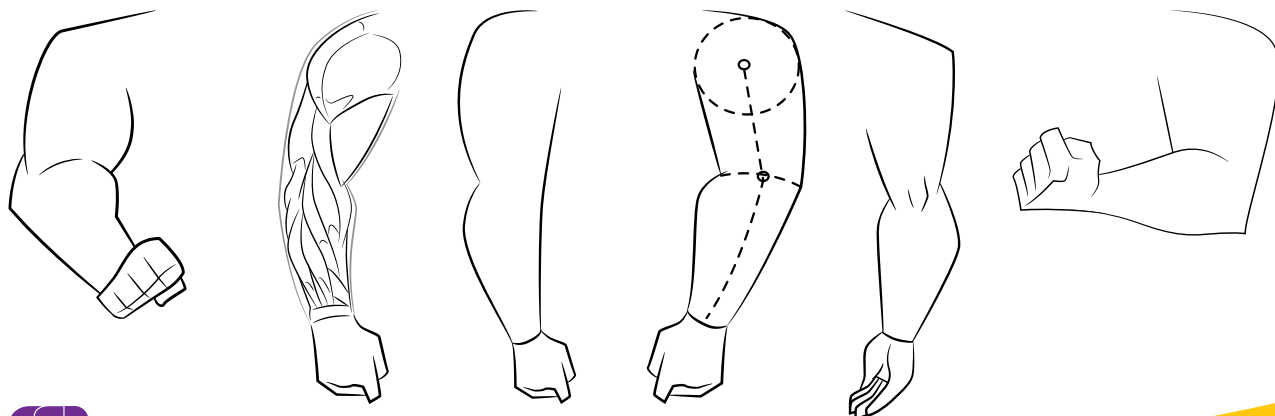
Músculo Flexor Curto Radial do Carpo

Músculo Pronador Redondo

Músculo Flexor Longo do Polegar

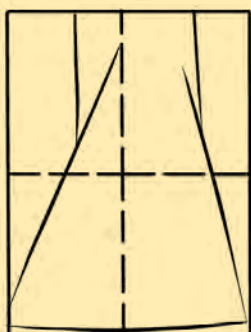
Músculo Flexor do Ulna

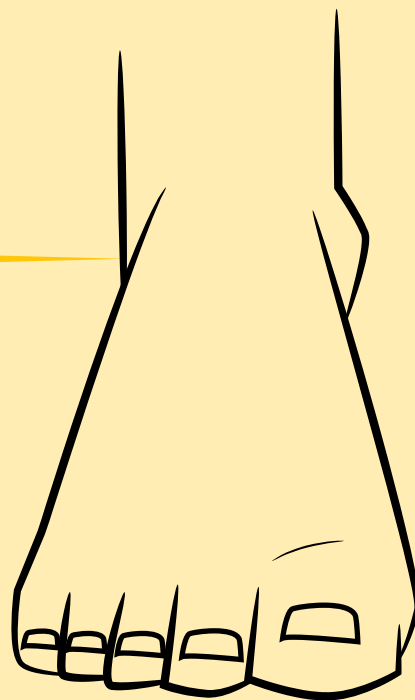
Retináculo do Extensor

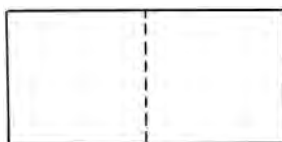
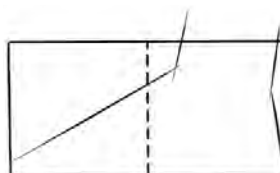
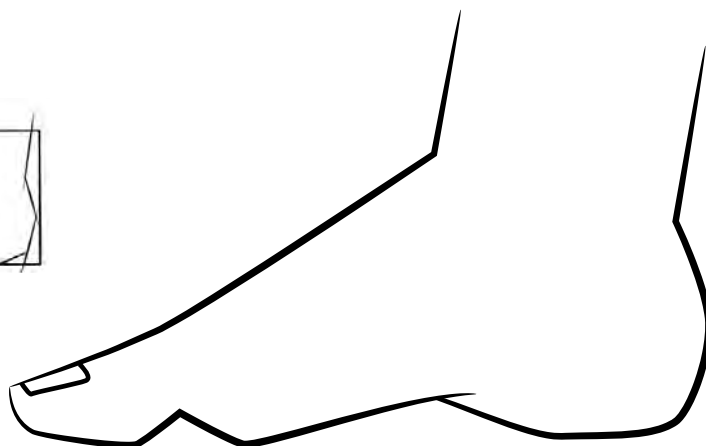
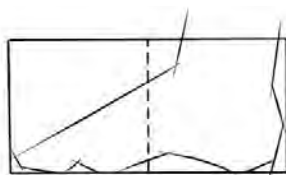
Tendão do Flexor Superficial do Dedo

EXEMPLOS

PÉS

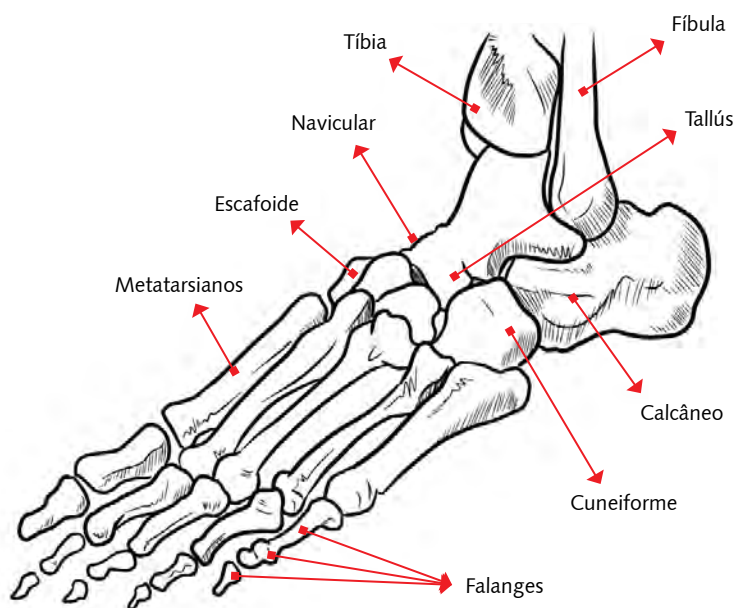
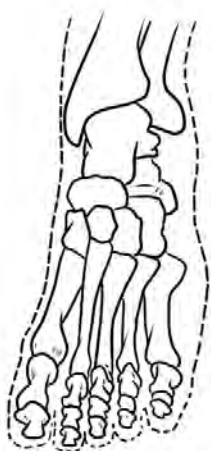
Para conseguir desenhar os pés, basta utilizar figuras geométricas. A mais usada é a do triângulo, quando o pé é visto frontalmente. Procure praticar bastante para conseguir desenhar facilmente.

VISTA FRONTAL

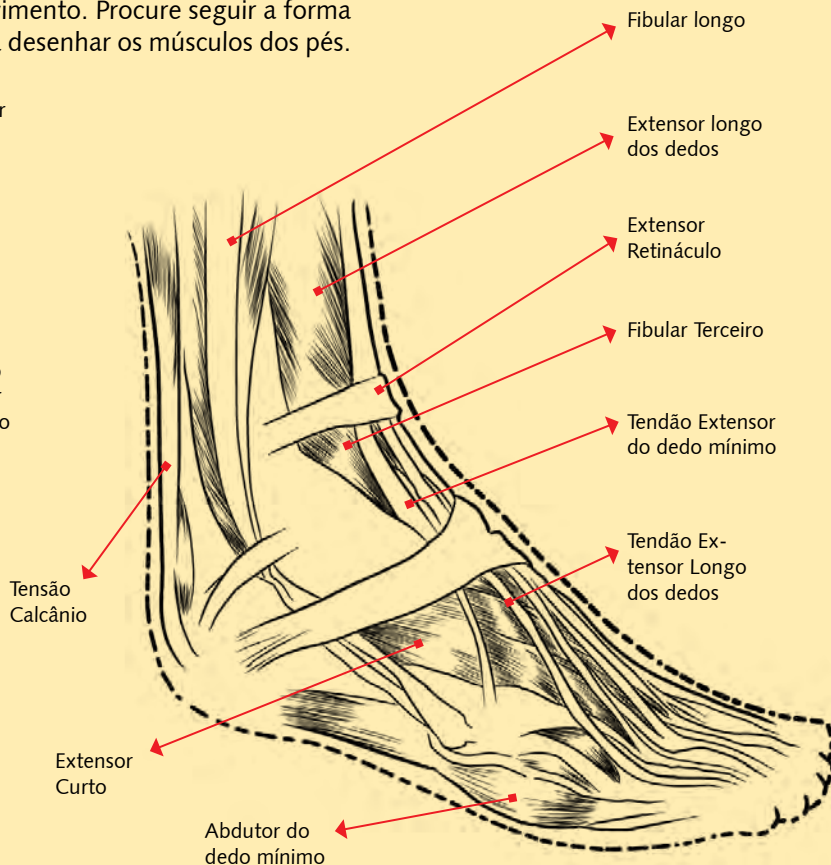
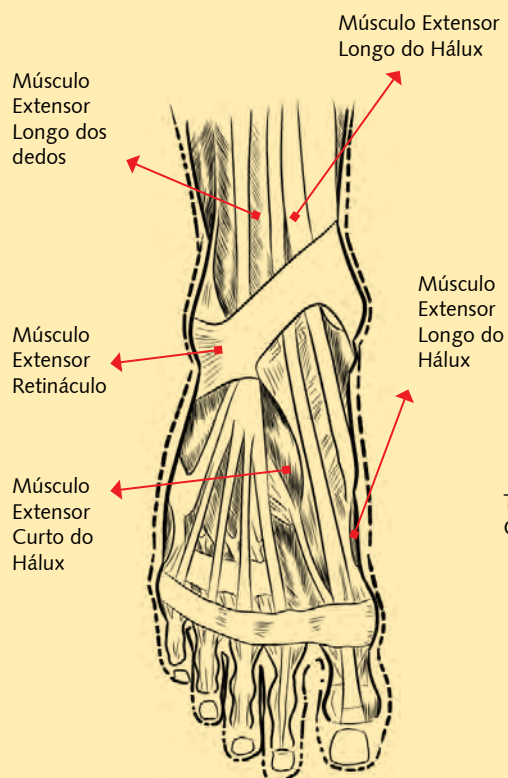
1 - Divida um retângulo em quatro partes iguais.

2 - Com um triângulo, desenhe o pé em forma linear.

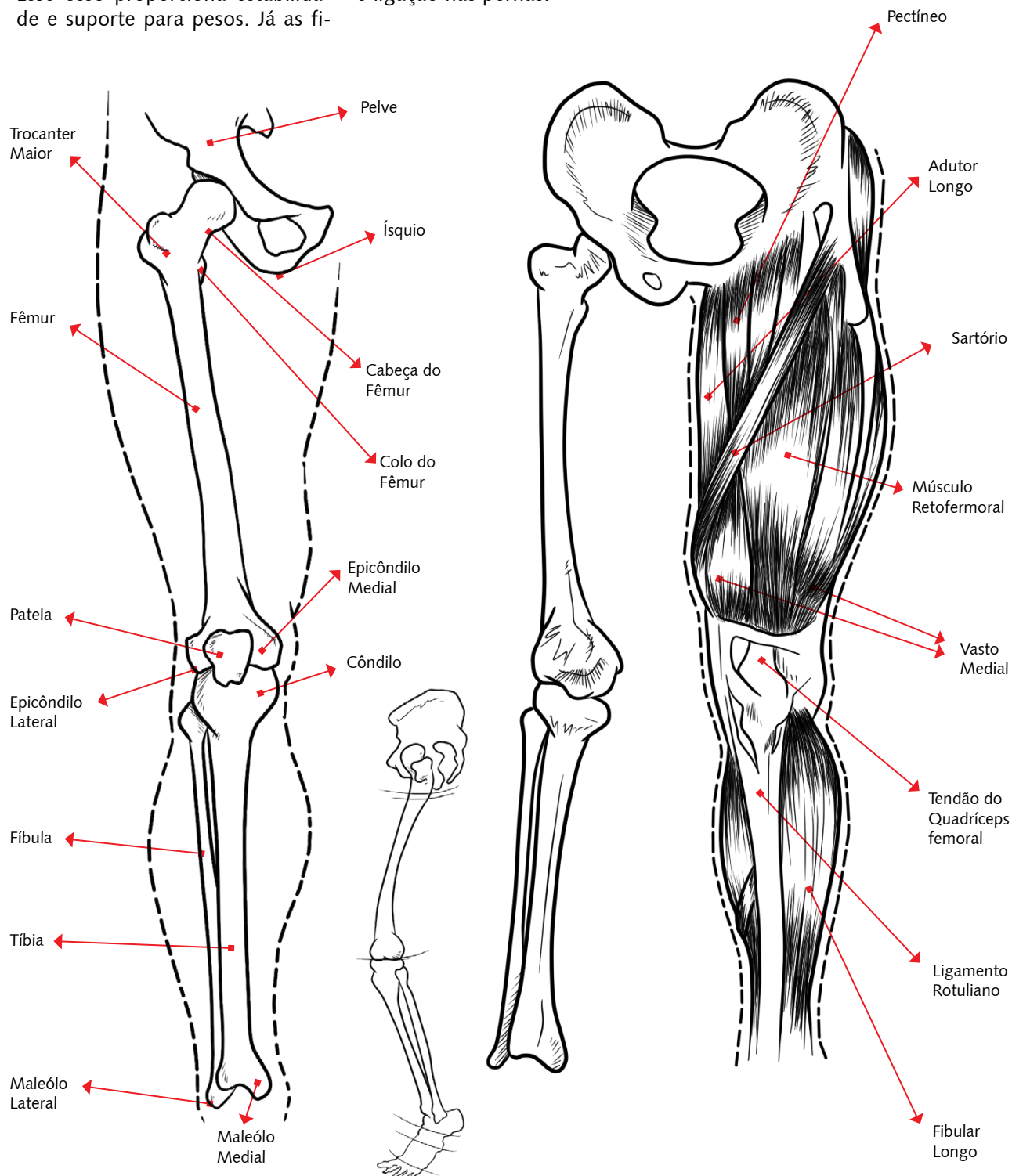
3 - Defina e finalize o desenho, apagando as linhas desnecessárias.

VISTA DE PERFIL

1 - Desenhe um retângulo e divida-o ao meio, como na referência.

2 - Desenhe uma linha na diagonal e demarque o calcanhar para ter o pé de perfil.

3 - Finalize o desenho e apague as linhas desnecessárias.

OSSOS E MÚSCULOS

Podemos desenhar a estrutura do pé utilizando linhas geométricas. Observe que existem muitos ossos em sua composição.

Alguns músculos são responsáveis pela impulsão, pela sustentação e pelos movimentos. Já os dedos possuem um tendão que possibilita o movimento. Procure seguir a forma para desenhar os músculos dos pés.

Músculo Extensor Longo do Hálux
Músculo Extensor Longo dos dedos
Músculo Extensor Retináculo
Músculo Extensor Longo do Hálux
Músculo Extensor Curto do Hálux

Fibular longo
Extensor longo dos dedos
Extensor Retináculo
Fibular Terceiro
Tendão Extensor do dedo mínimo
Tensão Calcânio
Tendão Extensor Longo dos dedos
Extensor Curto
Abdutor do dedo mínimo

OSSOS E MÚSCULOS DAS PERNAS

O maior osso do corpo – o fêmur – é muito resistente e está localizado na perna. Esse osso proporciona estabilidade e suporte para pesos. Já as fibras musculares são um conjunto de células achatadas responsáveis por toda a função de movimento e ligação nas pernas.

Glúteo Máximo

Trato Iliotibial

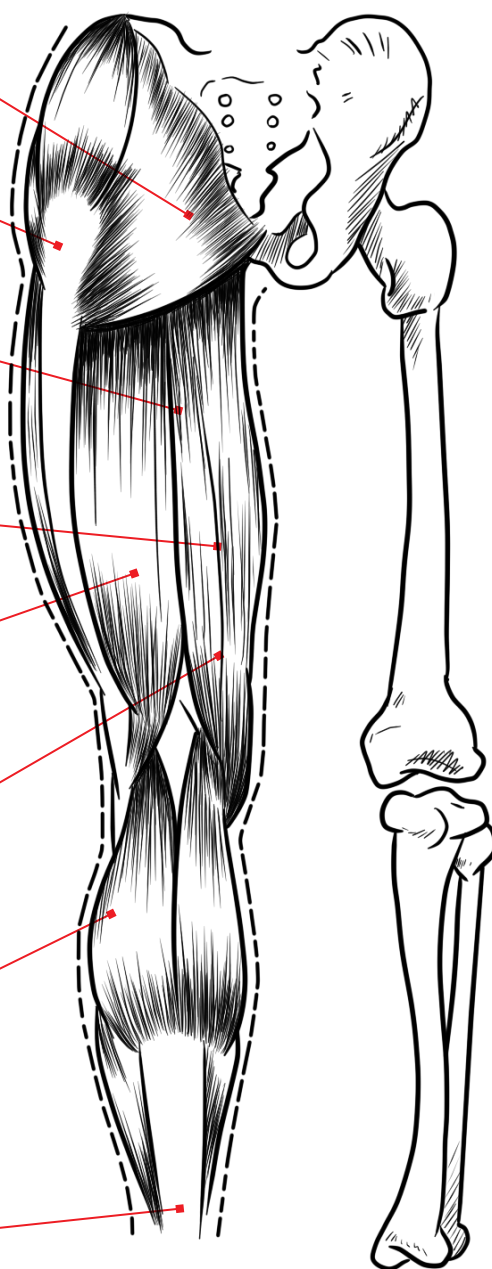
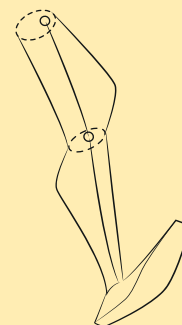
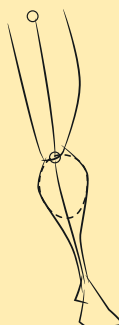
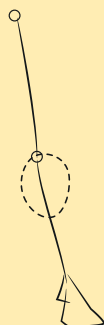
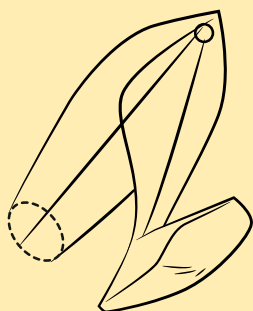
Semitendinoso

Glúteo Máximo

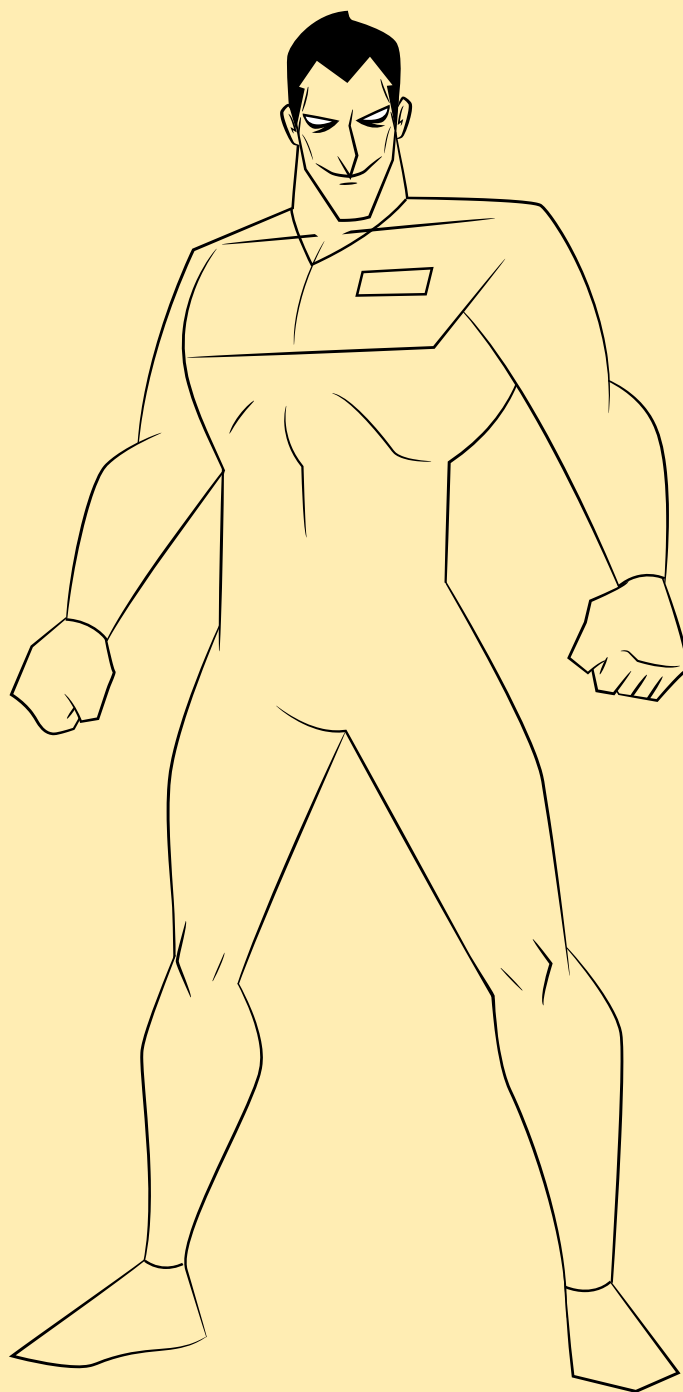
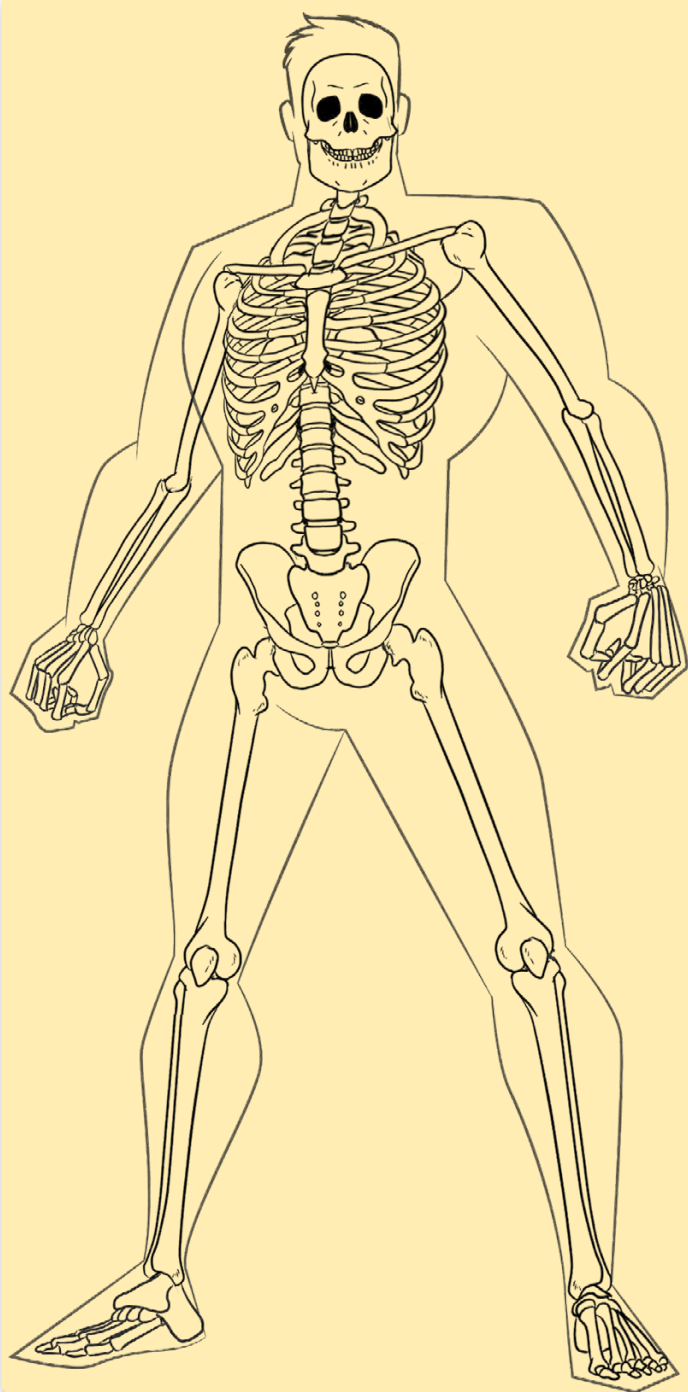
Bíceps Femoral

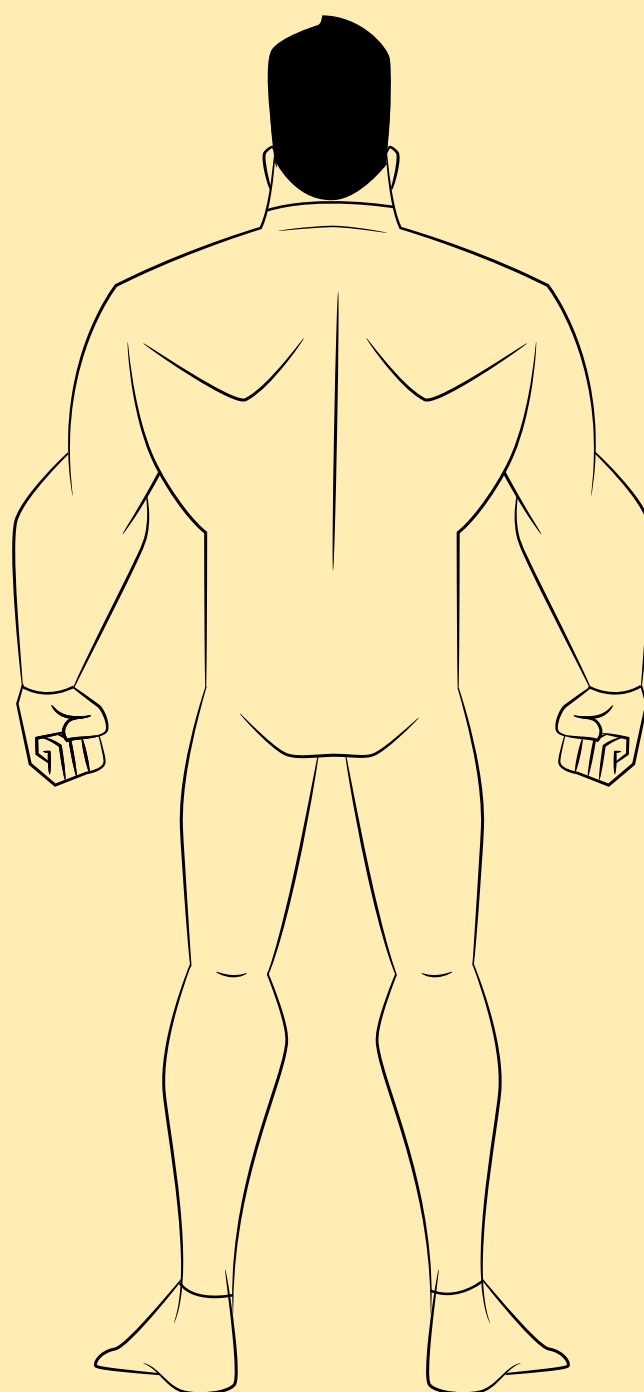
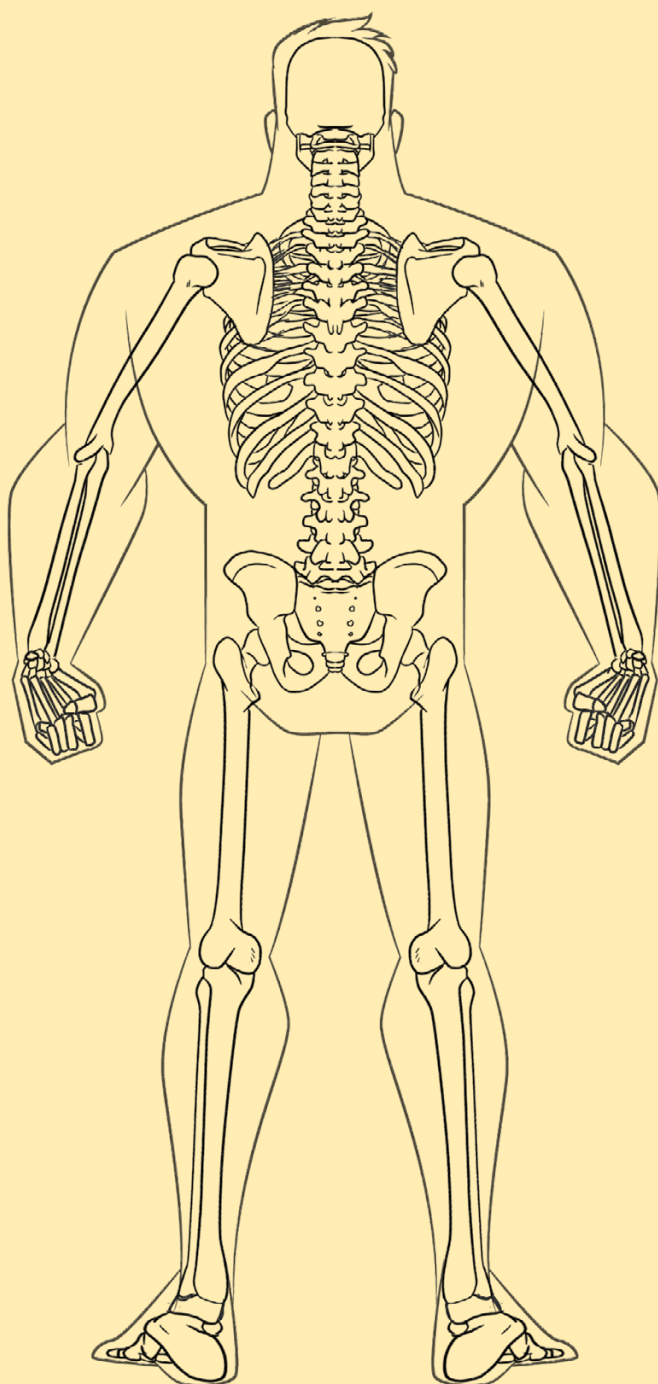
Semimembranoso

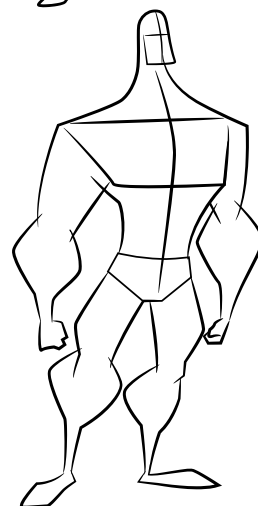
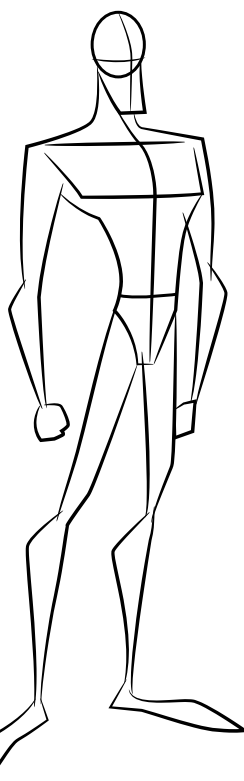
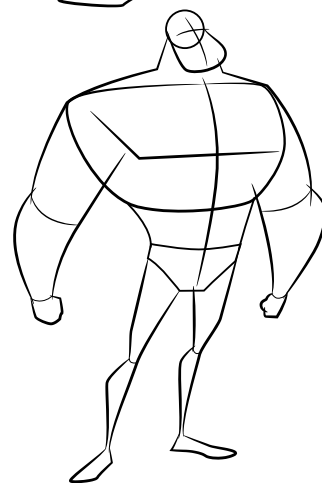
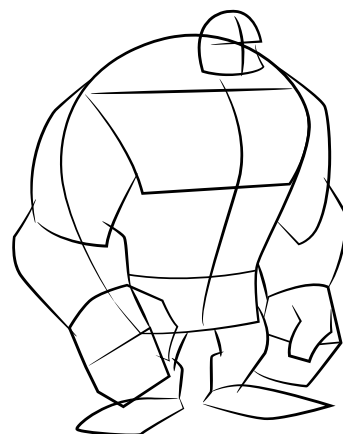
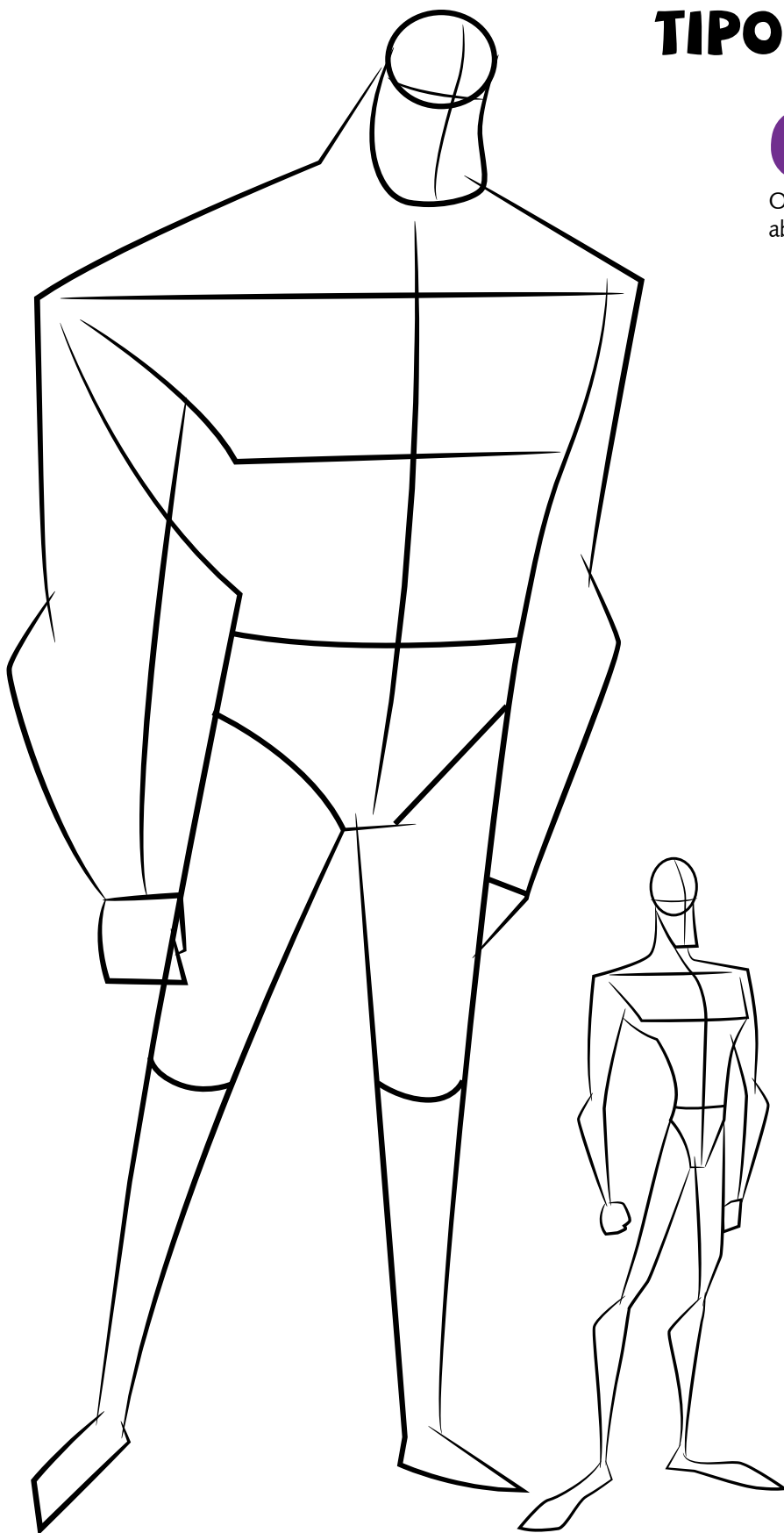
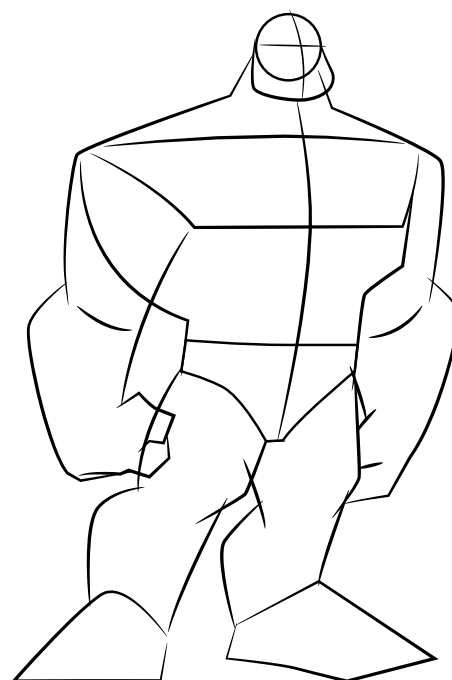
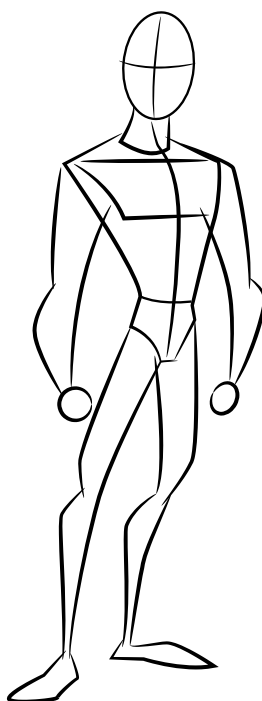
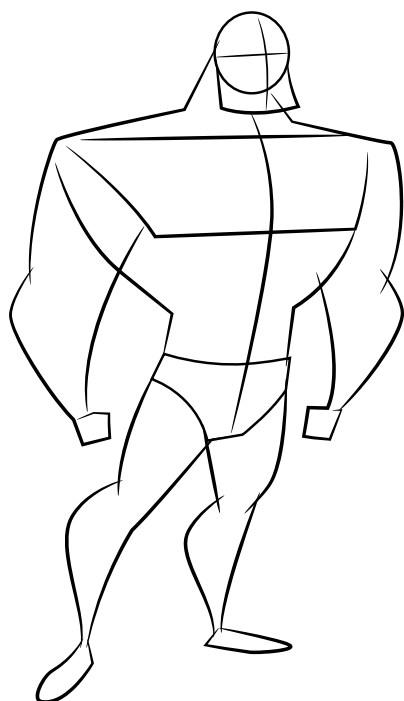
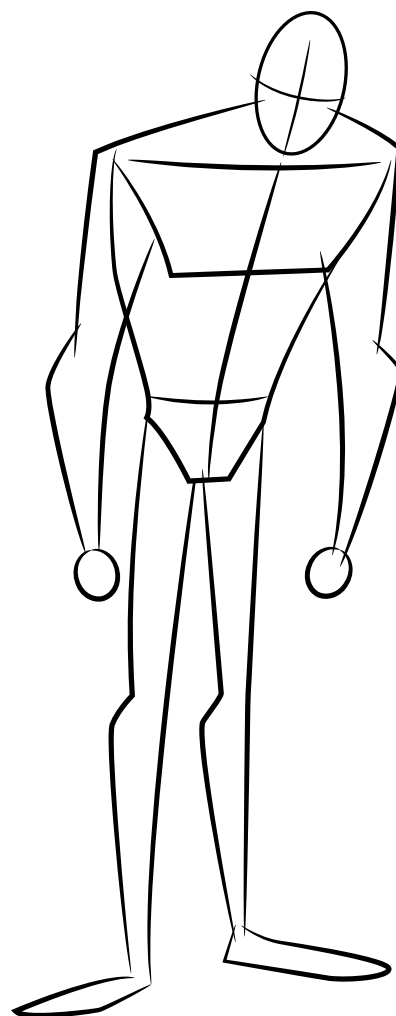
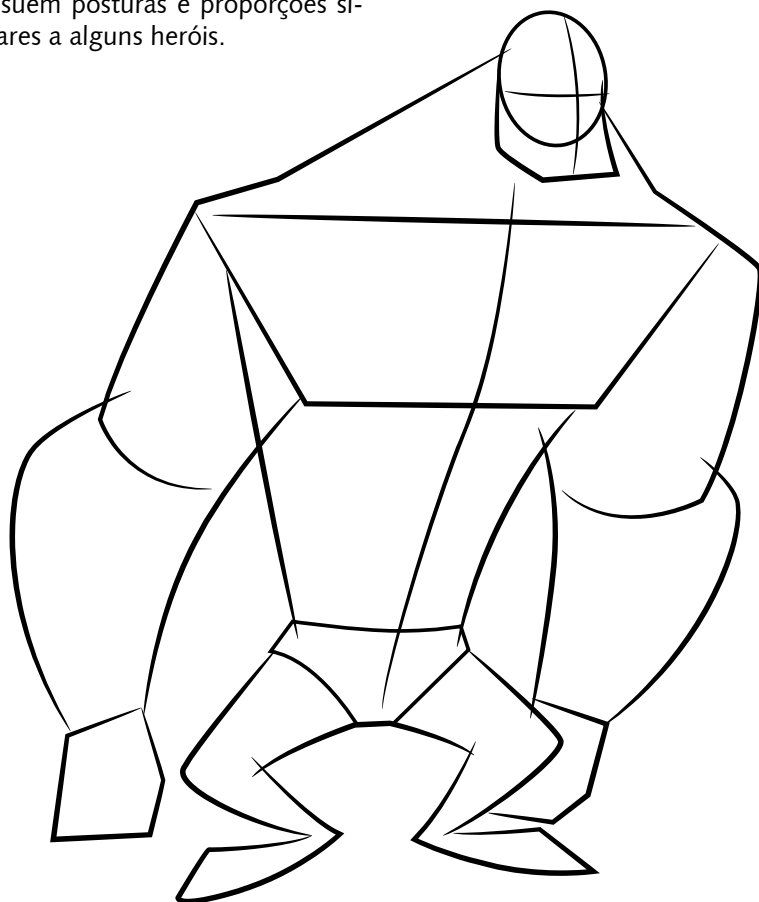
Gastrocnêmio

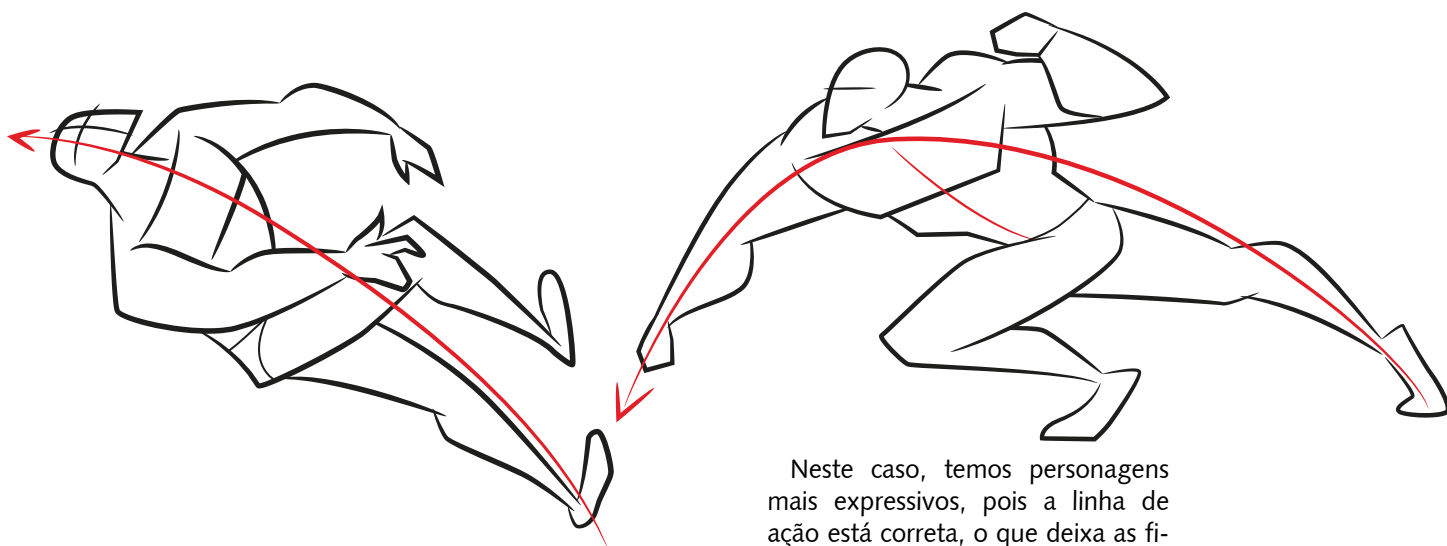
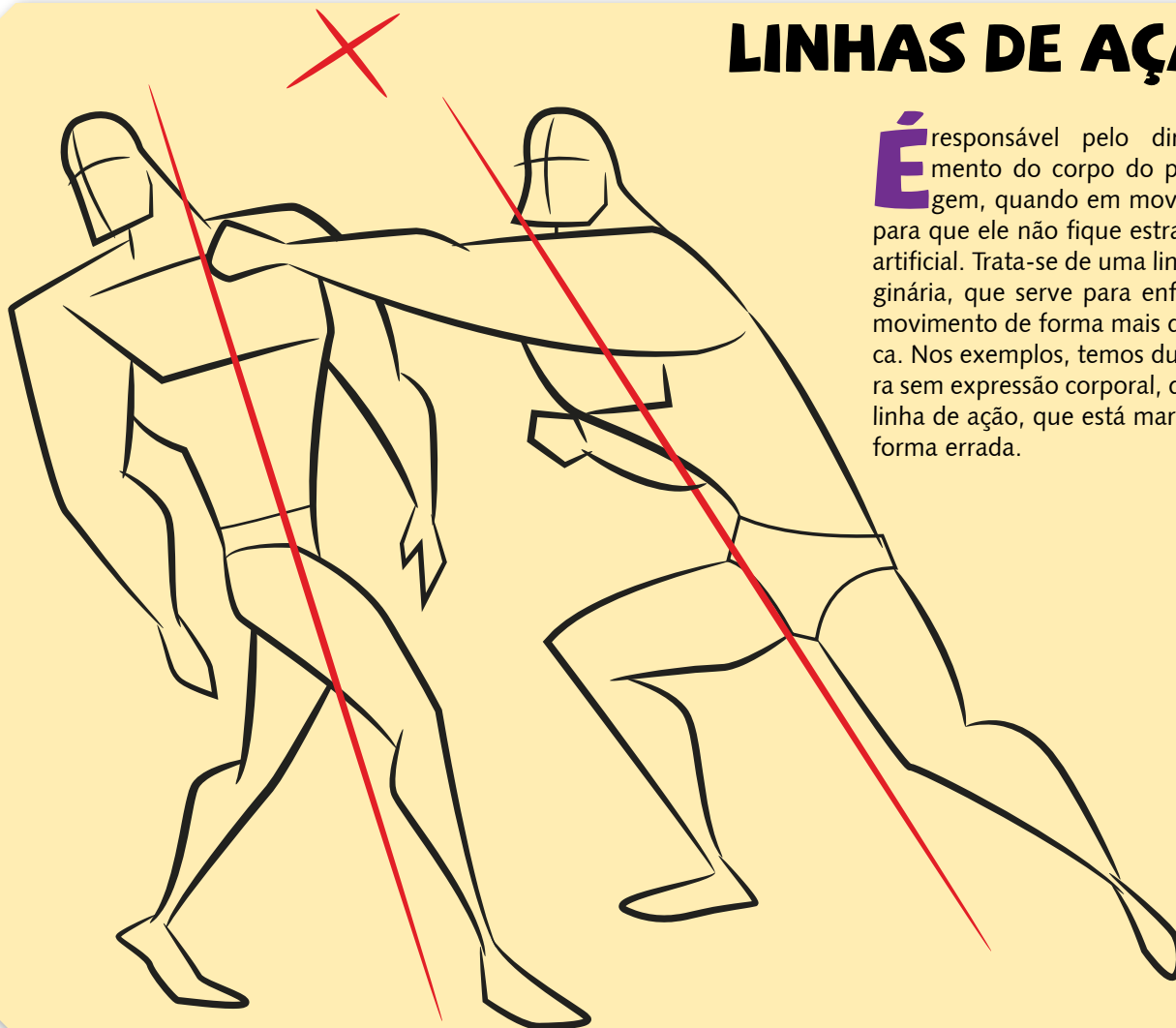
Tendão Calcâneo

ESQUELETO

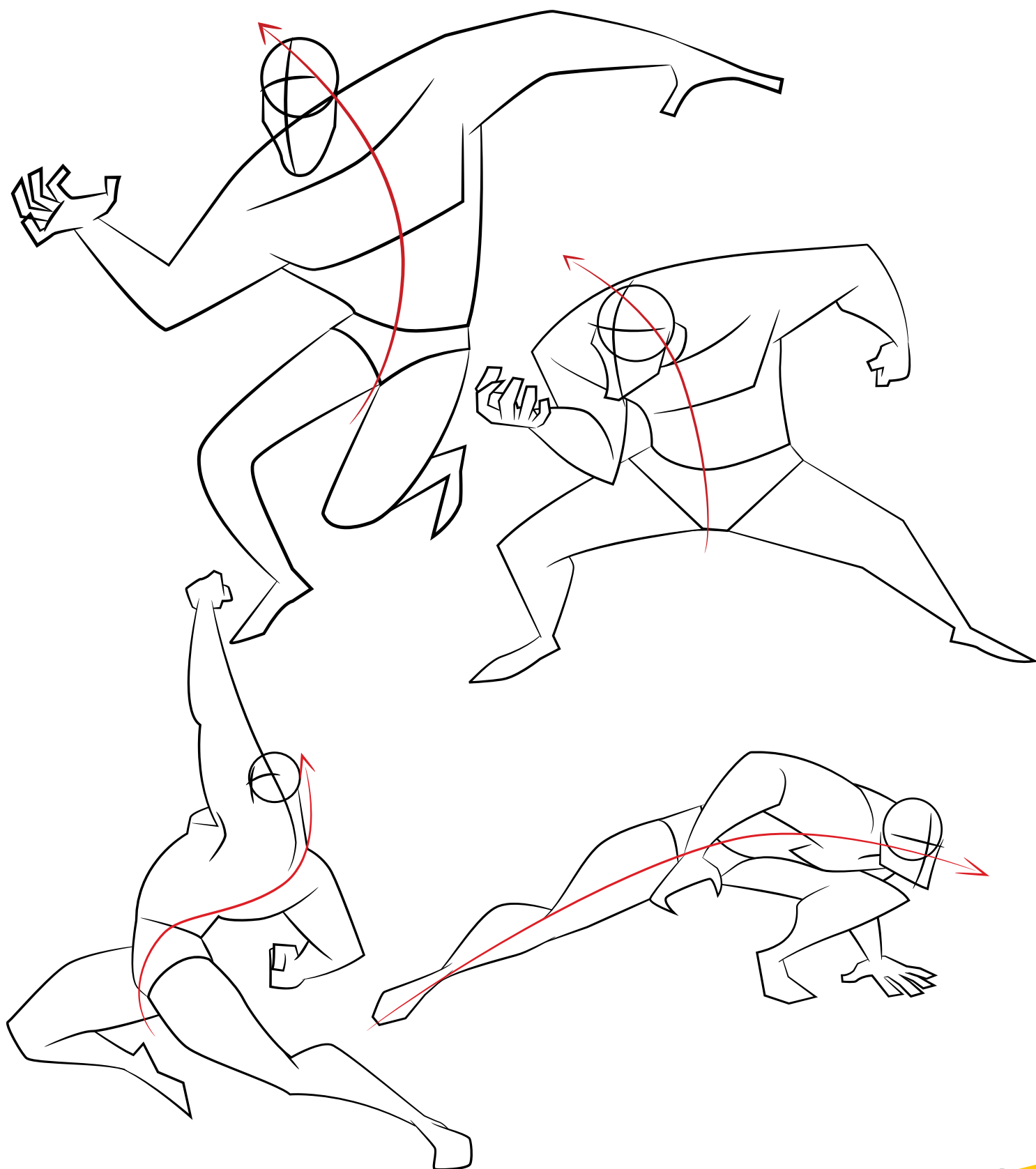
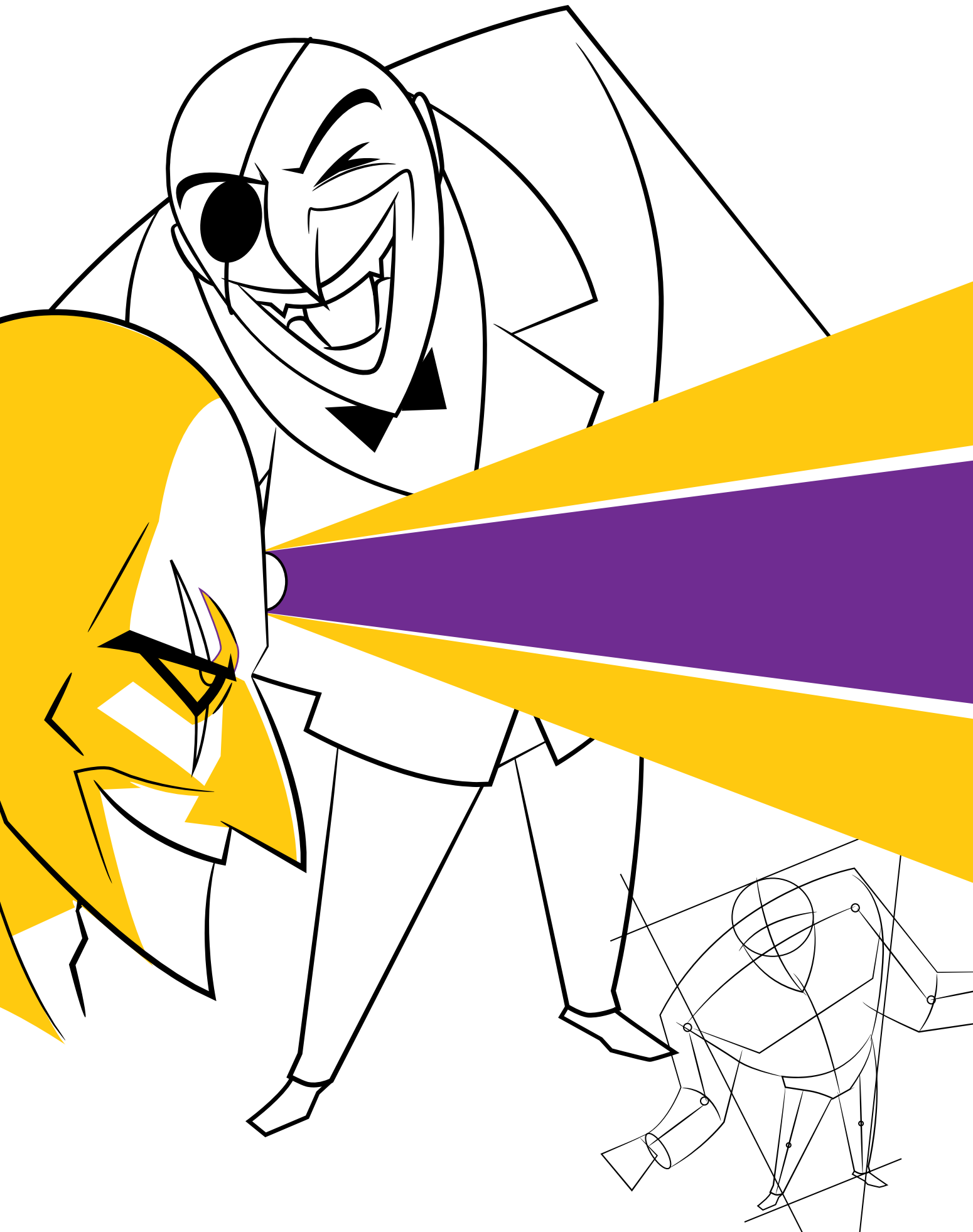
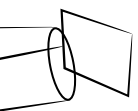
O esqueleto, quando preenchido pelas musculatura, fica menor, já que as "capas" dos músculos dão todo o volume ao corpo.

O esquema aramado é a melhor forma para representar o esqueleto. Procure desenhar vilões com variações na musculatura.

Procure desenhar todos os elementos do corpo de forma correta e proporcional.

Pratique bastante para se acostumar com as medidas, assim, ficará fácil desenhar.

TIPOS DE VILÕES

Os vilões têm tamanhos variados, sendo que a postura, em alguns casos, é mais curvas. Observe alguns exemplos de postura abaixo.

Usando proporções diferentes, podemos fazer diversos tipos de vilões. Em alguns casos, temos os que possuem posturas e proporções similares a alguns heróis.

LINHAS DE AÇÃO

É responsável pelo direcionamento do corpo do personagem, quando em movimento, para que ele não fique estranho ou artificial. Trata-se de uma linha imaginária, que serve para enfatizar o movimento de forma mais dramática. Nos exemplos, temos duas figura sem expressão corporal, devido à linha de ação, que está marcada de forma errada.

Neste caso, temos personagens mais expressivos, pois a linha de ação está correta, o que deixa as figuras muito mais dinâmicas. Procure praticar desenhando diversas posições com as linhas de ação.

OUTROS MOVIMENTOS

PERSPECTIVA

PERSPECTIVA

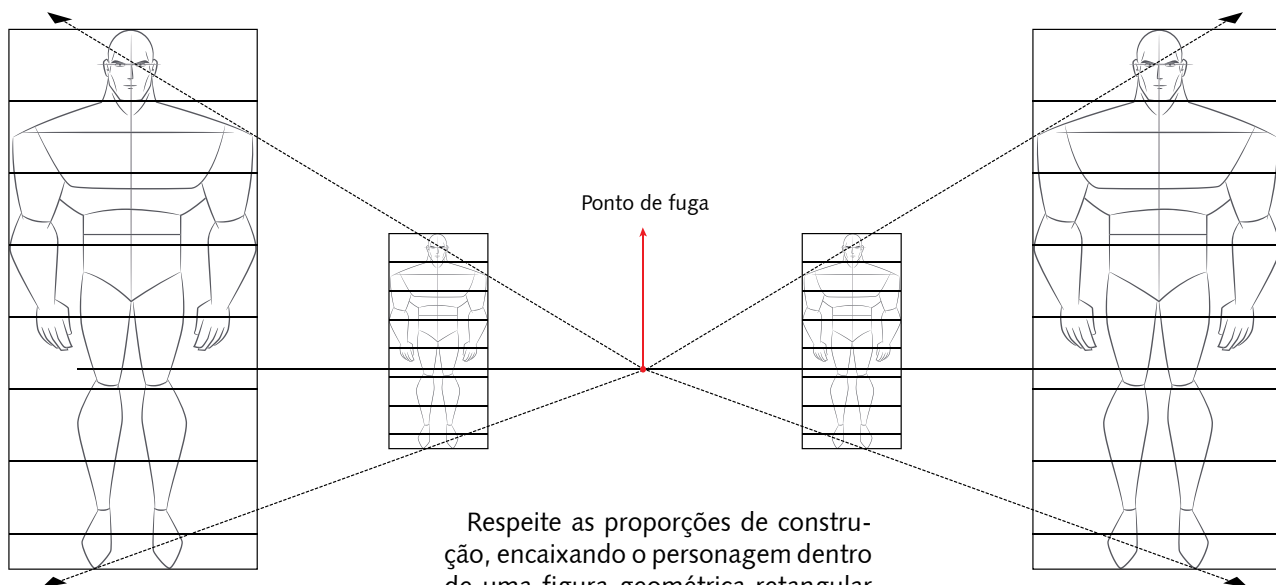
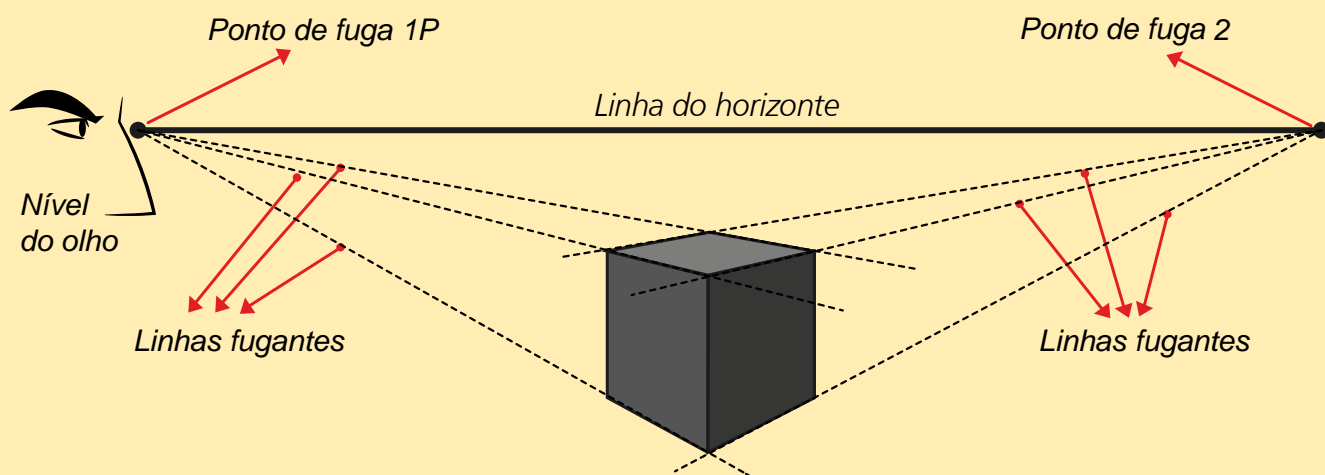
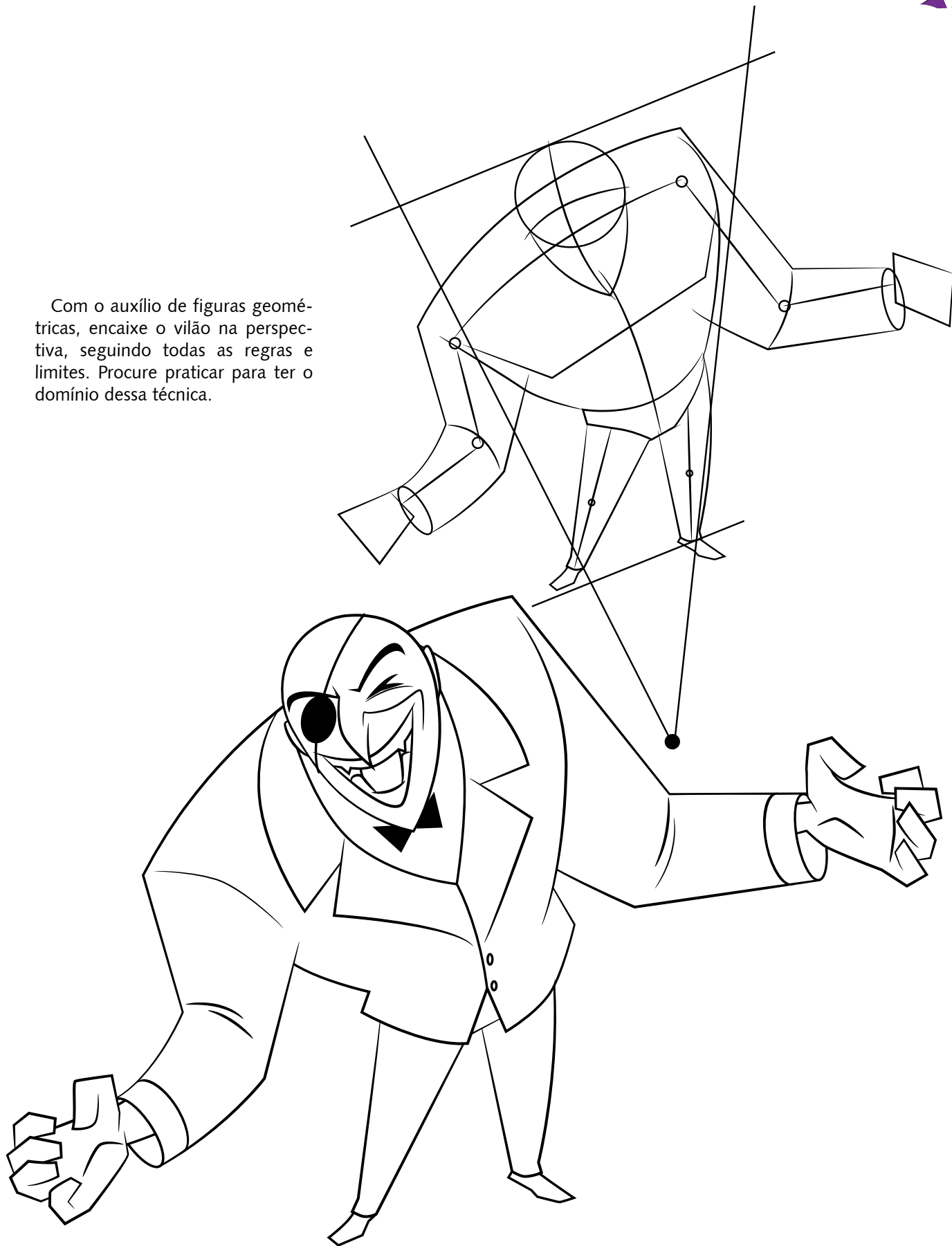
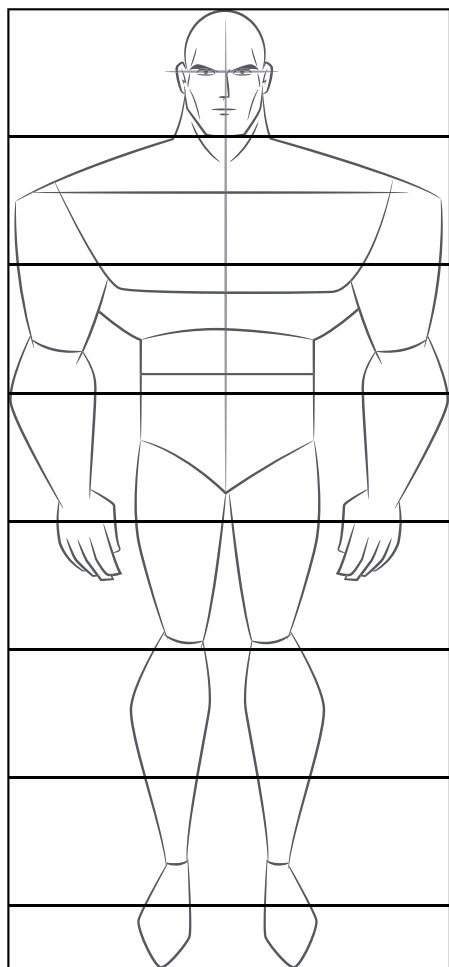
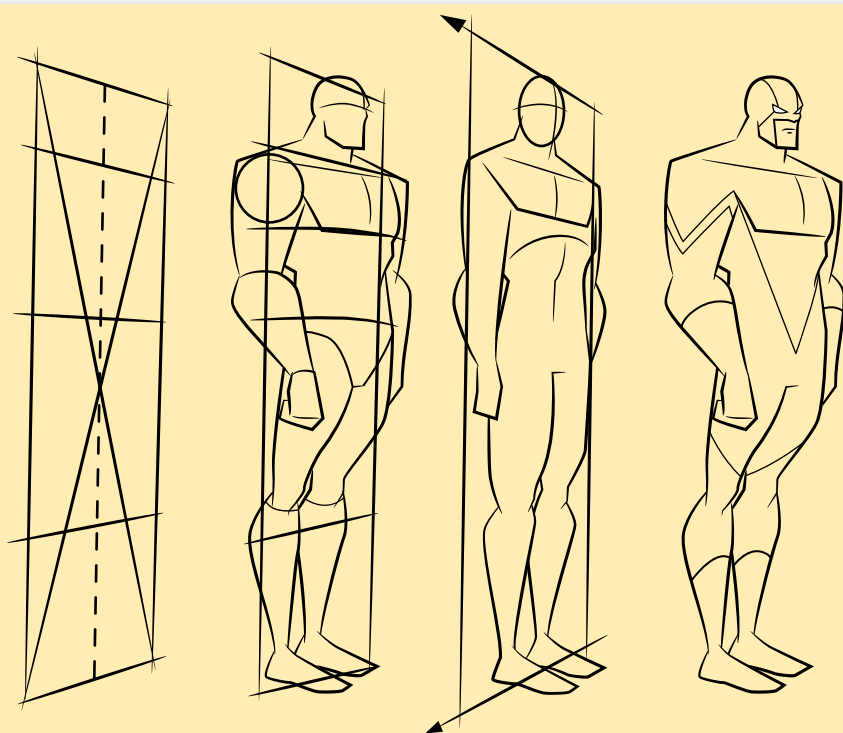
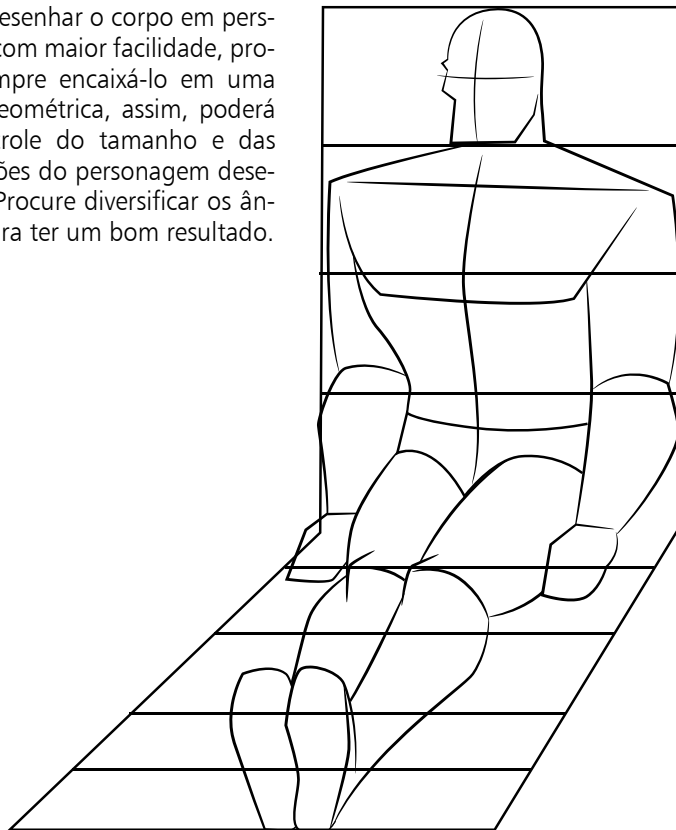
É usada para criar a ideia de profundidade a partir de quatro fundamentos básicos: o nível do olho, a linha do horizonte, os pontos de fuga e as linhas fugantes.

Nível do olho: altura a partir da qual o desenhista observa figuras ou objetos.

Linha do horizonte: linha imaginária na qual o céu e a terra se encontram. Está sempre ao nível dos olhos. Para descobrir onde ela se posiciona em seu campo de visão, segure o lápis horizontalmente na altura dos olhos e imagine que ela se prolonga por suas extremidades.

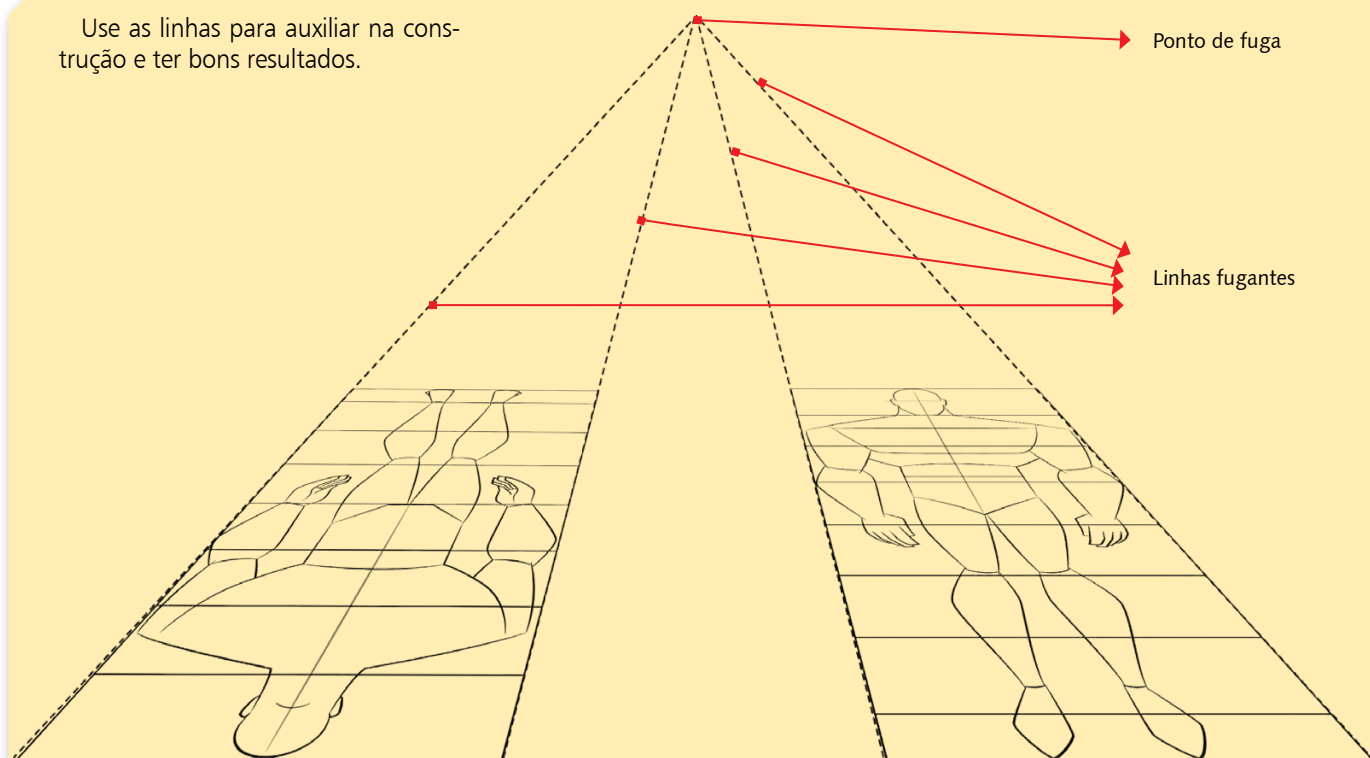
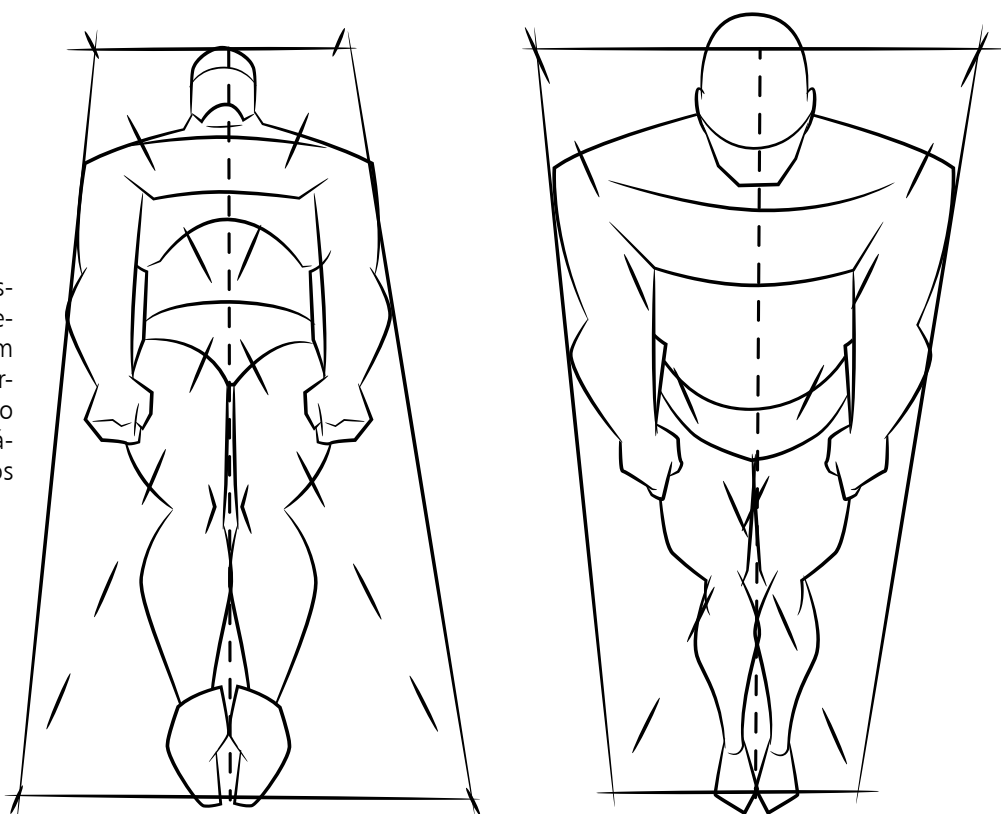
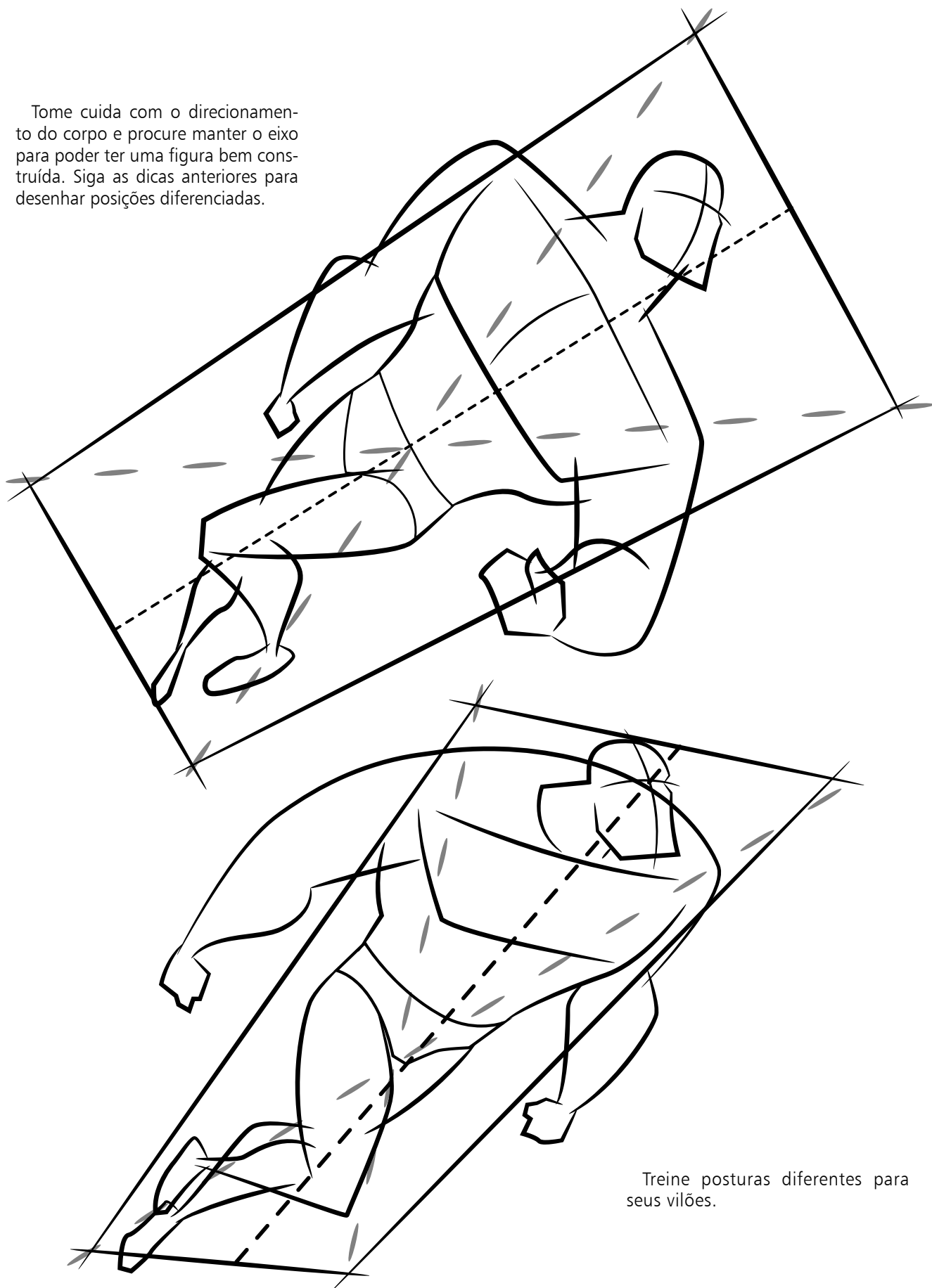
Ponto de fuga: nas linha do horizonte, podemos acrescentar pontos imaginários e as linhas de construção da figura convergem quando estão em perspectiva.

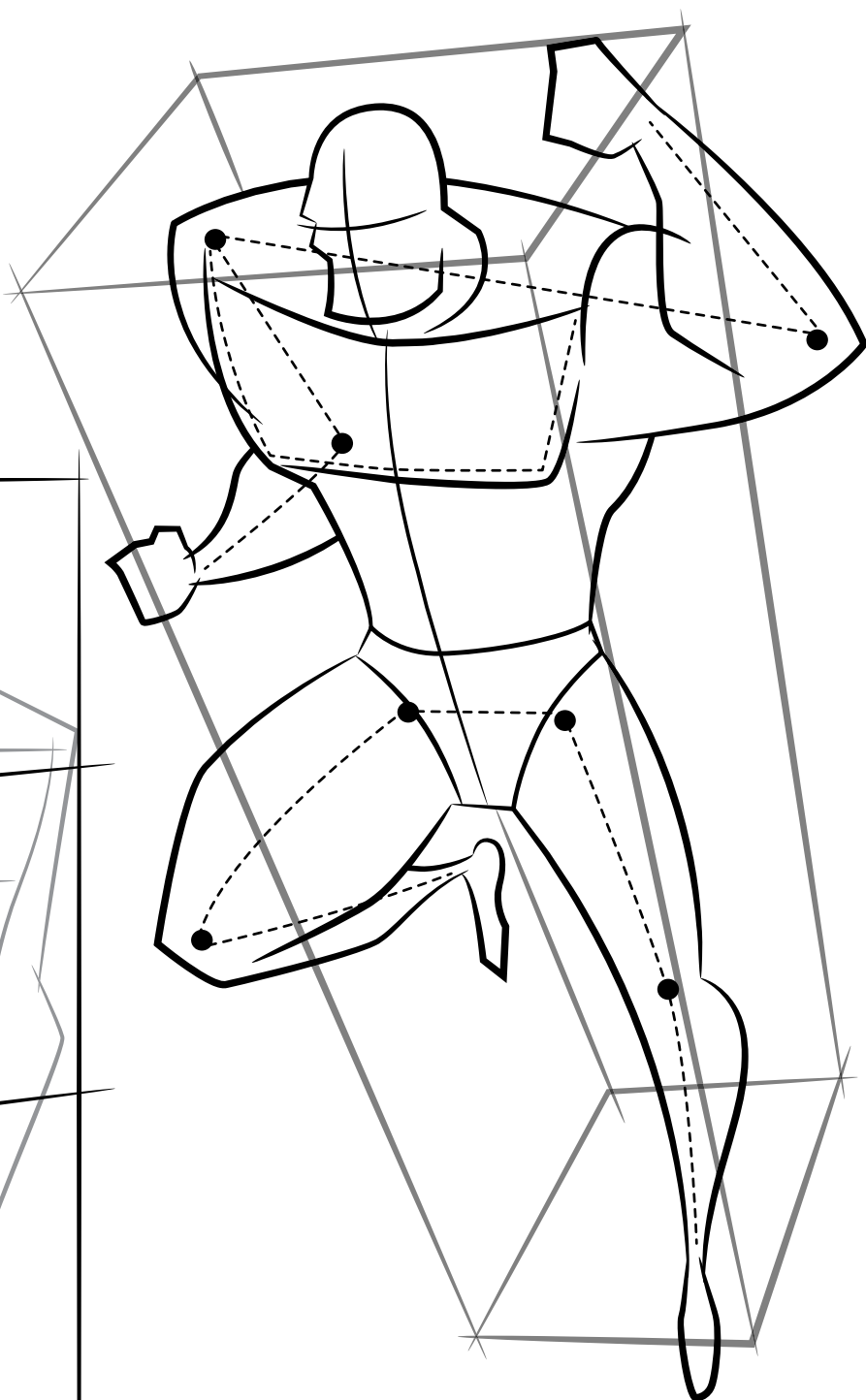
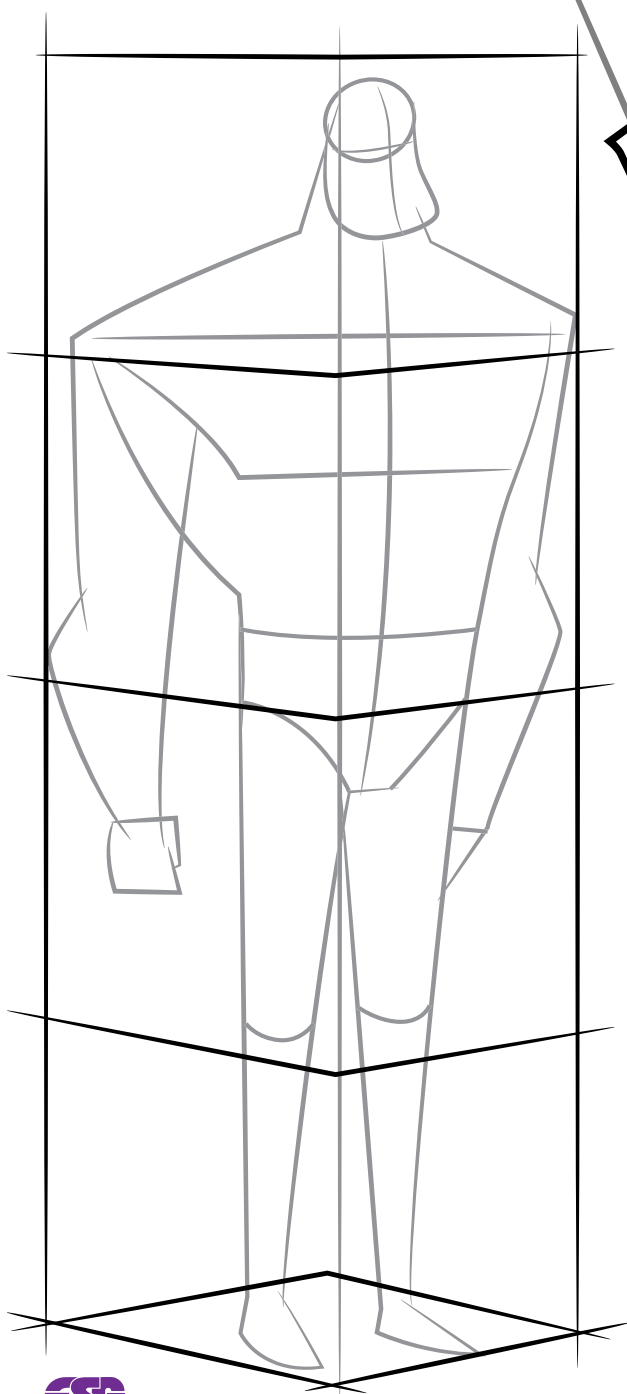
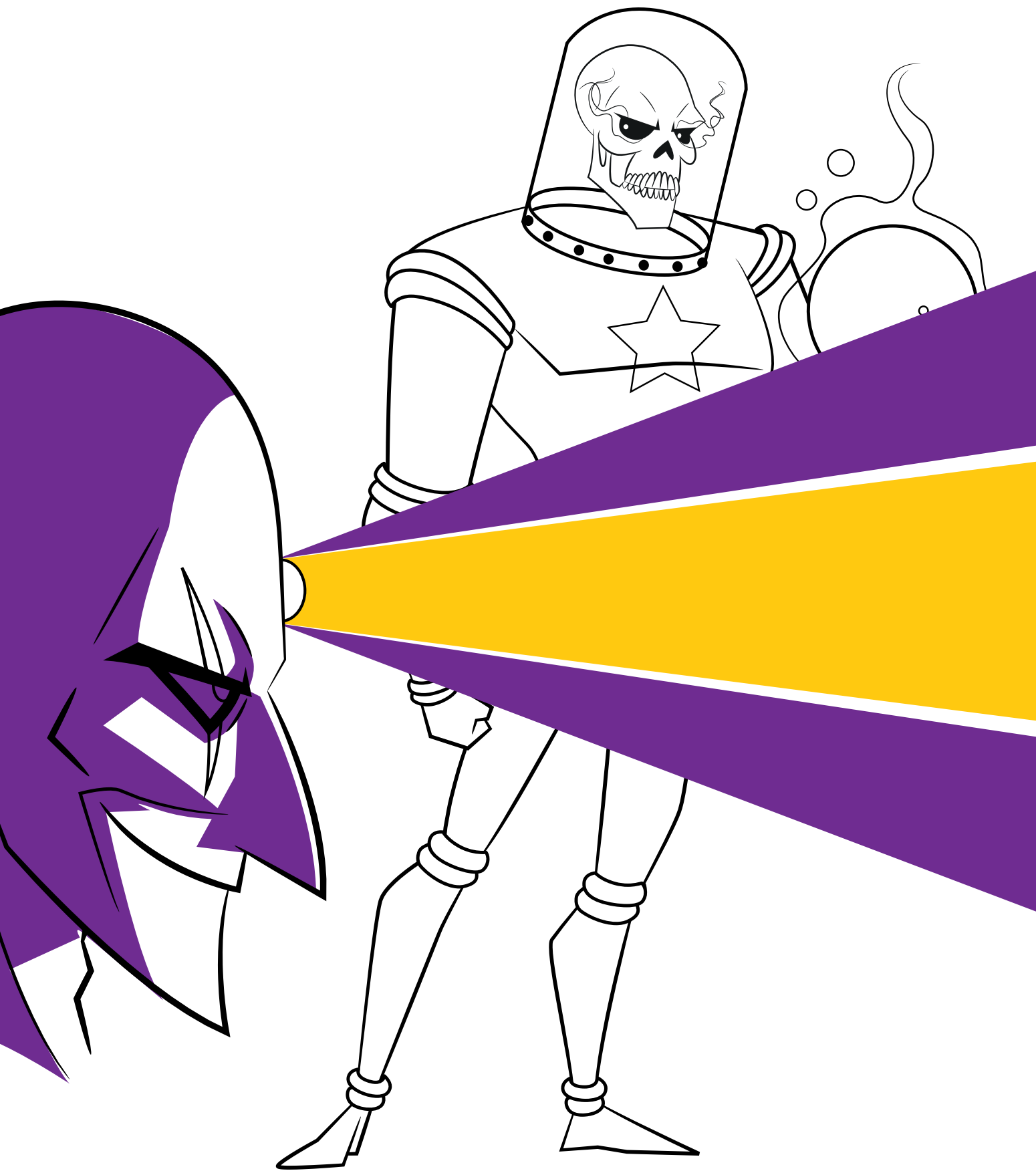
Linhas fugantes: são linhas responsáveis pelo efeito ilusório de três dimensões no desenho, e unem-se à medida que convergem para o ponto de fuga sobre a linha do horizonte.

Respeite as proporções de construção, encaixando o personagem dentro de uma figura geométrica retangular para facilitar o encaixe na perspectiva.

Com o auxílio de figuras geométricas, encaixe o vilão na perspectiva, seguindo todas as regras e limites. Procure praticar para ter o domínio dessa técnica.

Para desenhar o corpo em perspectiva com maior facilidade, procure sempre encaixá-lo em uma figura geométrica, assim, poderá ter controle do tamanho e das proporções do personagem desenhado. Procure diversificar os ângulos para ter um bom resultado.

Note que as linhas de inclinação acompanham as linhas do retângulo, fazendo com que o personagem fique em perspectiva.

Use as linhas para auxiliar na construção e ter bons resultados.

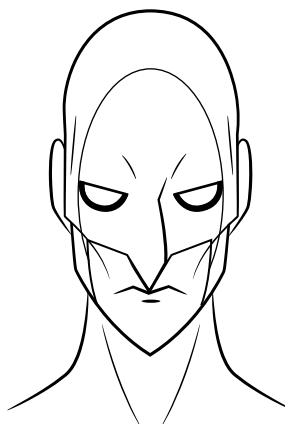
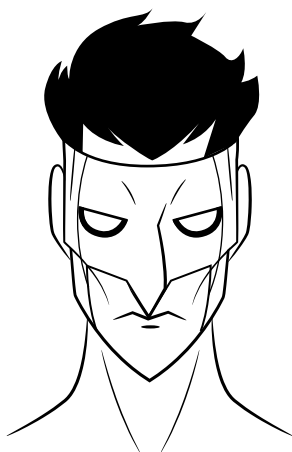
Ponto de fuga

Linhas fugantes

Para achar o centro perspectivo em uma figura geométrica, procure fazer um "X" e, no centro da conversão, teremos o centro do objeto. Assim, fica mais fácil acertar a proporção dos personagens.

Tome cuida com o direcionamento do corpo e procure manter o eixo para poder ter uma figura bem construída. Siga as dicas anteriores para desenhar posições diferenciadas.

Treine posturas diferentes para seus vilões.

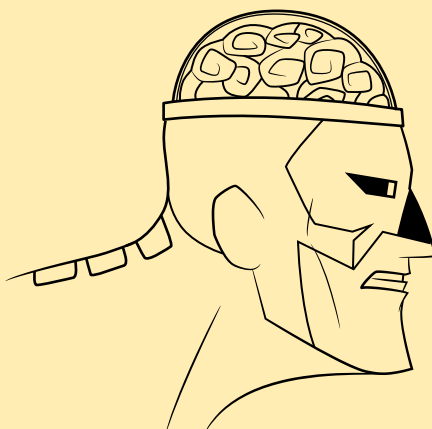
Podemos usar a perspectiva em todas as posições, desde as mais simples até as complicadas.

Marque o esquema do aramado para facilitar o estudo da perspectiva. Pratique esboços suaves e rápidos para dominar essa técnica.

VESTIMENTA

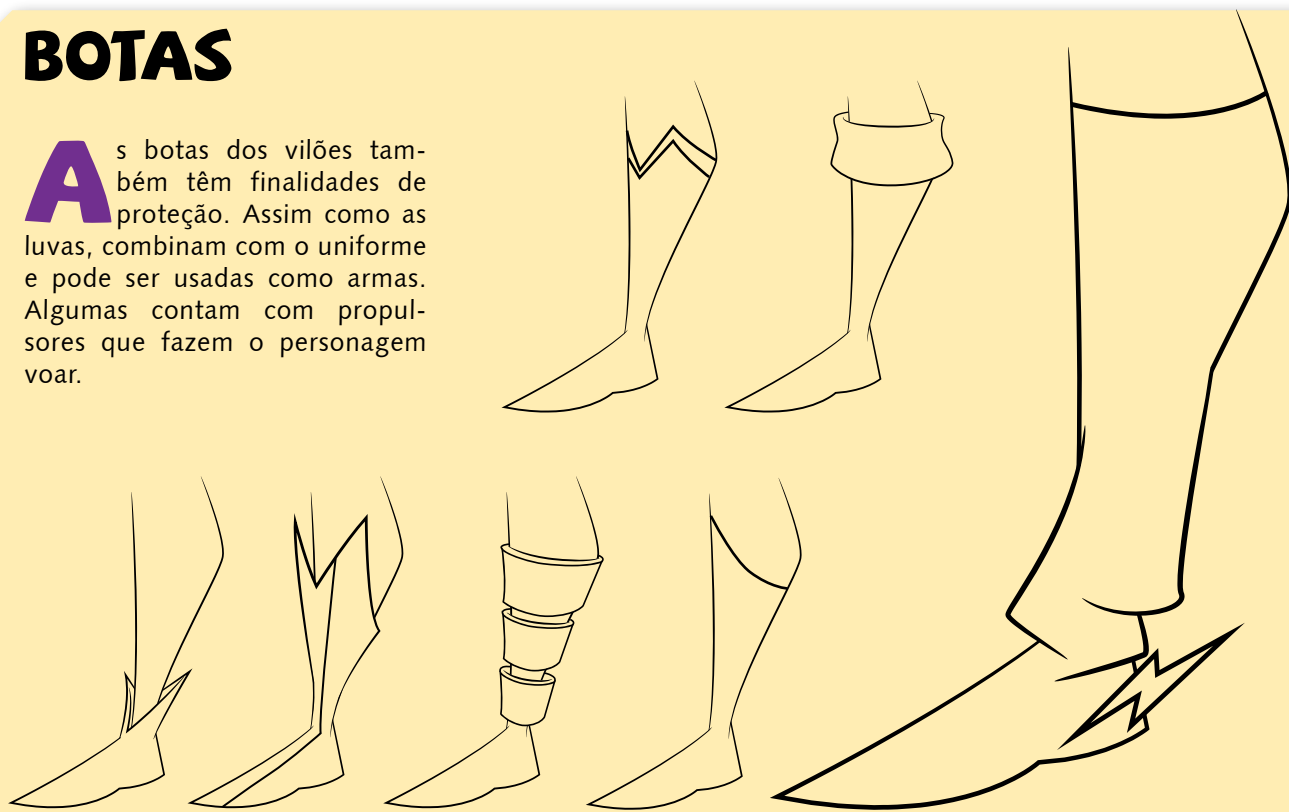
MÁSCARA

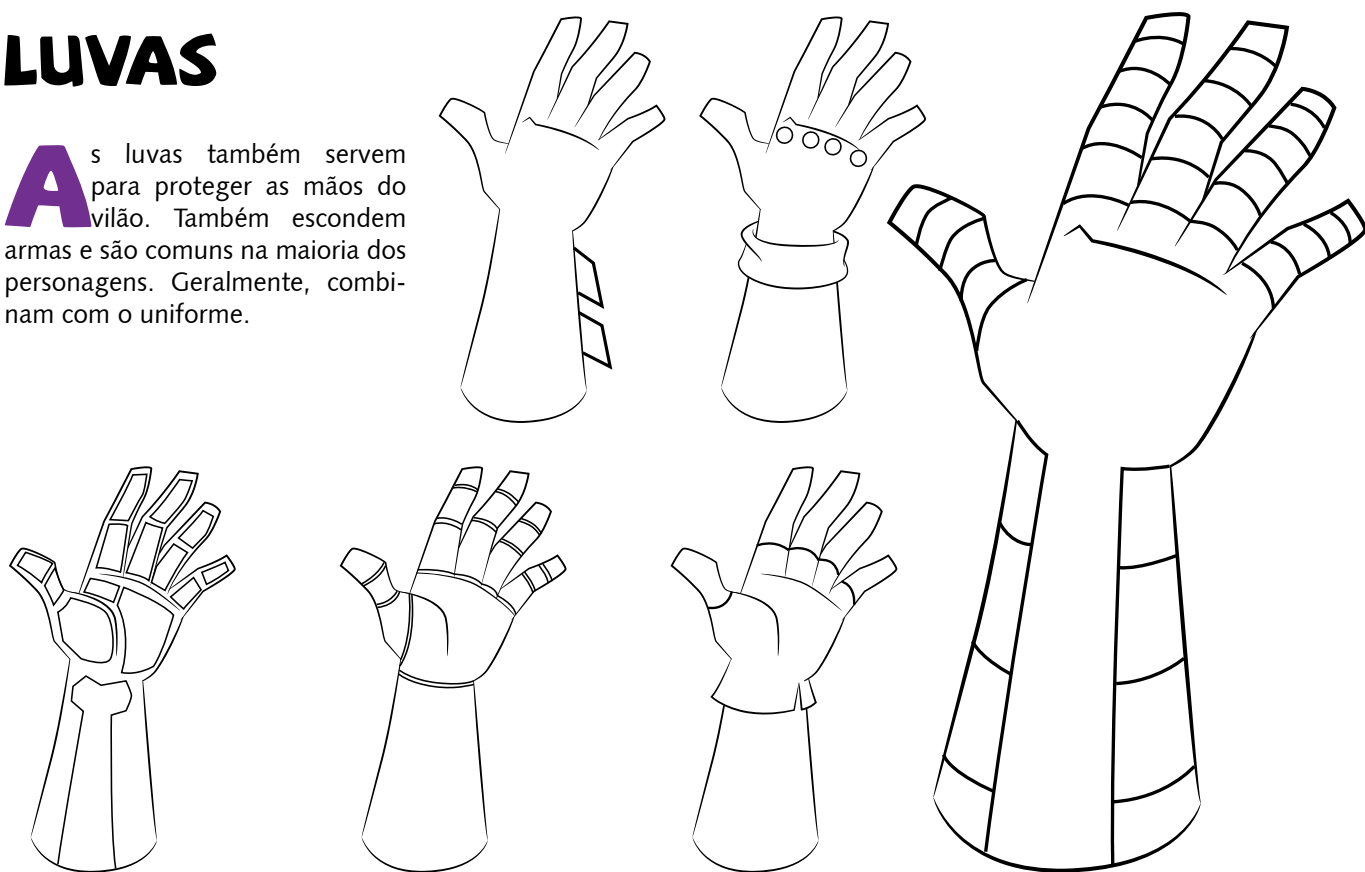
Assim como no caso do herói, o vilão também esconde sua identidade. Para isso, também usa máscara. Observe a seguir alguns exemplos.

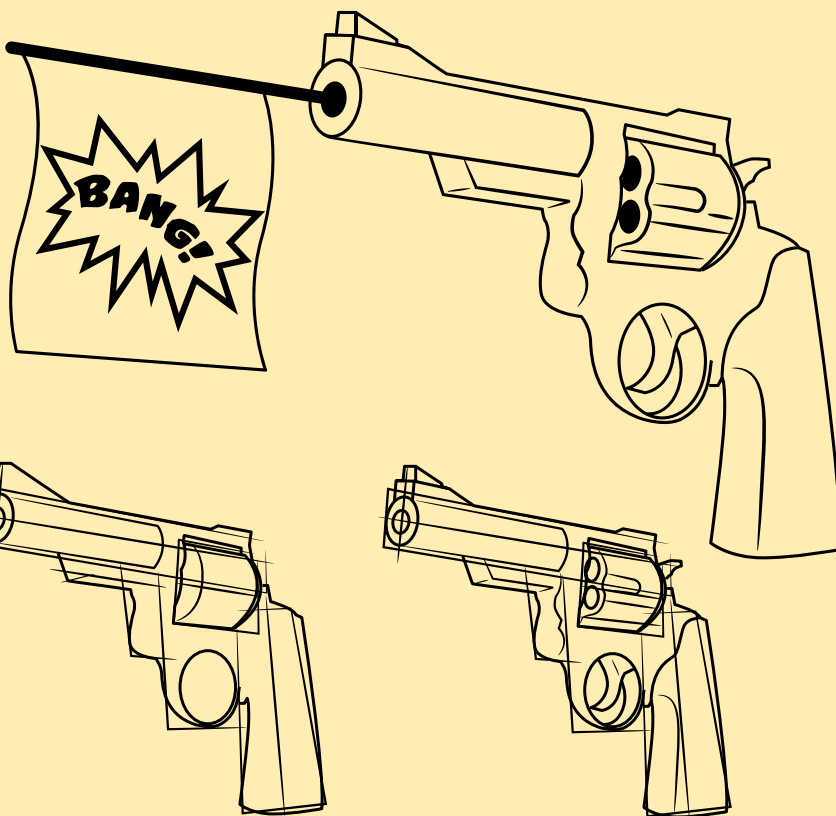
Máscara que cobre completamente o rosto.

Neste modelo, a região da boca fica aberta.

Esta tem os cabelos e a boca descobertos.

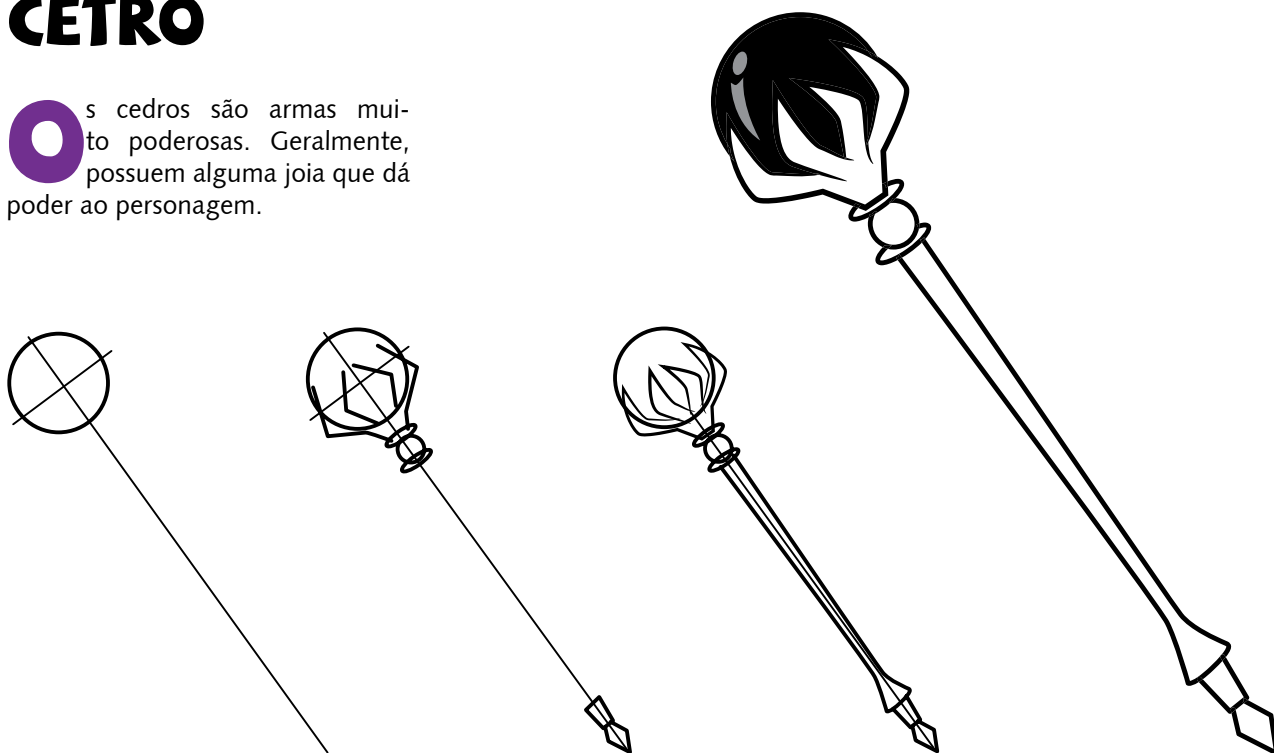
No modelo clássico, apenas os olhos são cobertos.

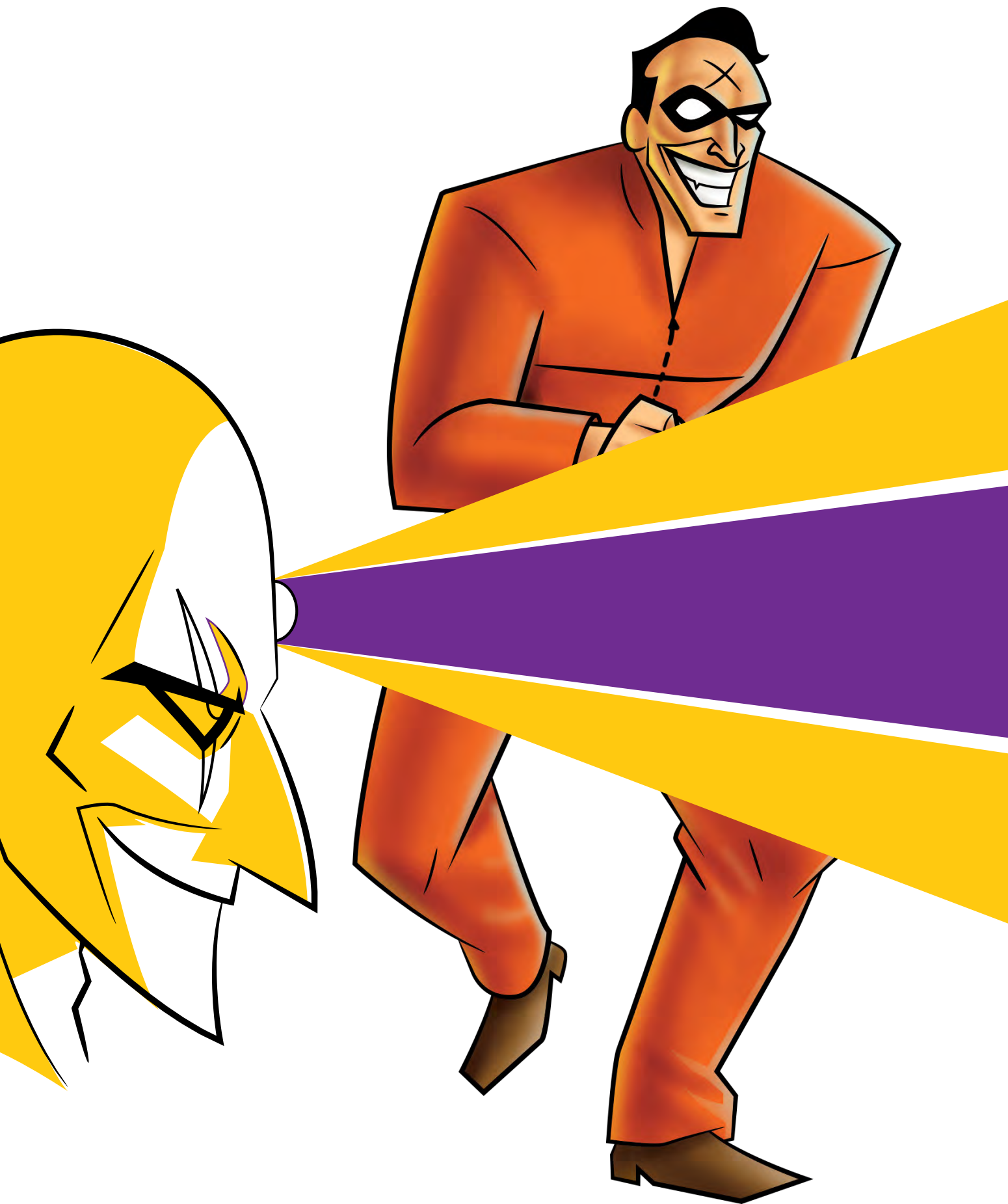
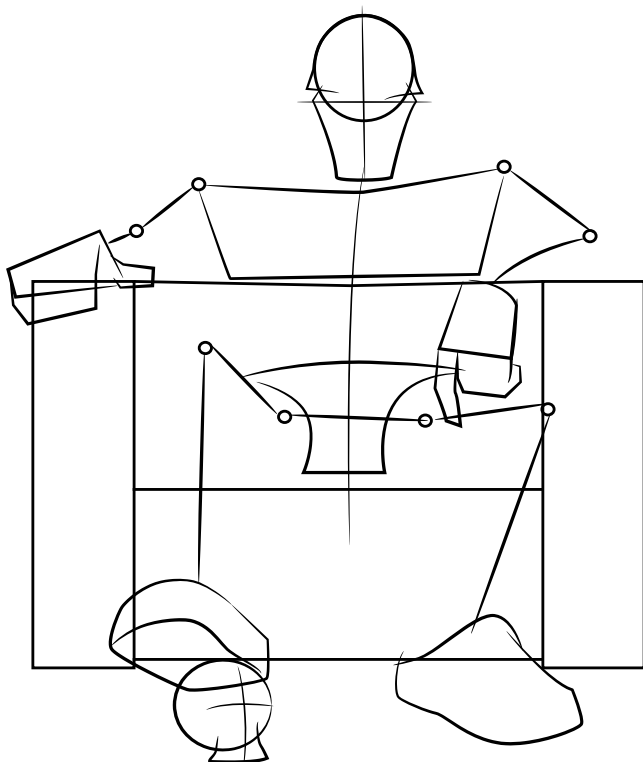
EXEMPLOS

BOTAS

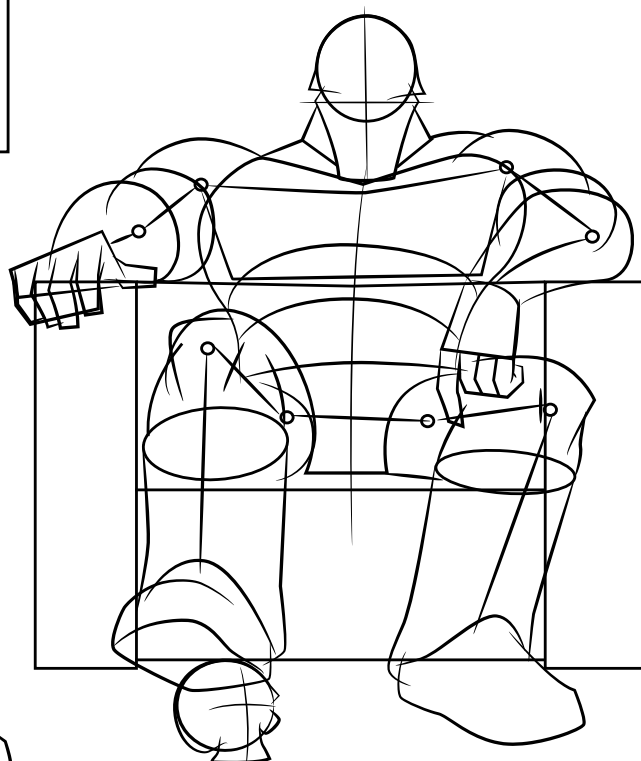
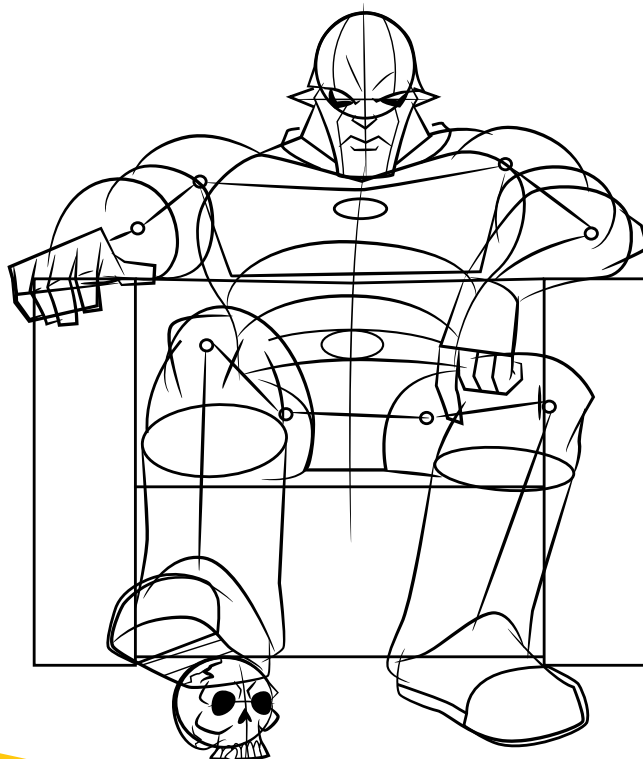
As botas dos vilões também têm finalidades de proteção. Assim como as luvas, combinam com o uniforme e pode ser usadas como armas. Algumas contam com propulsores que fazem o personagem voar.

LUVAS

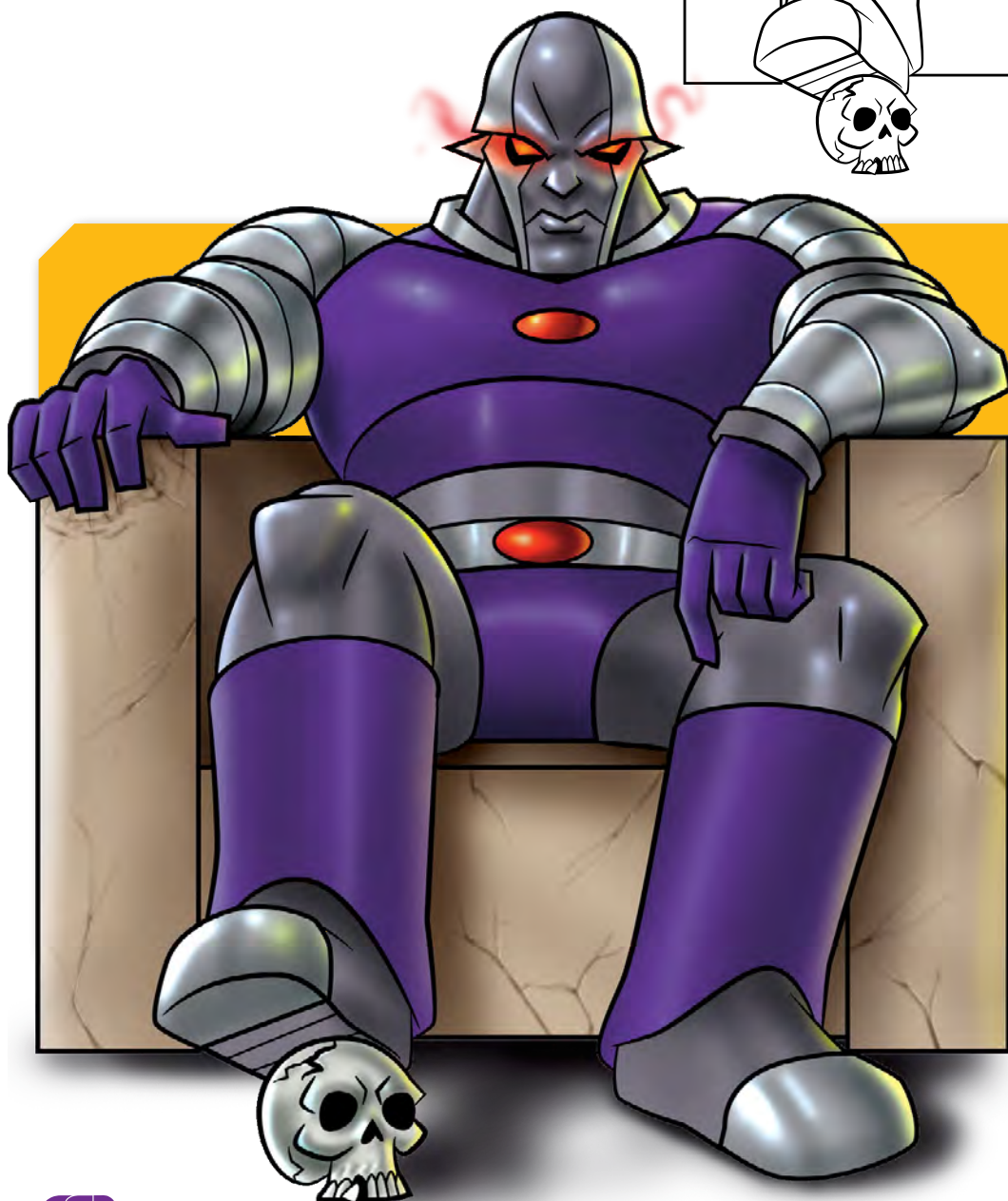
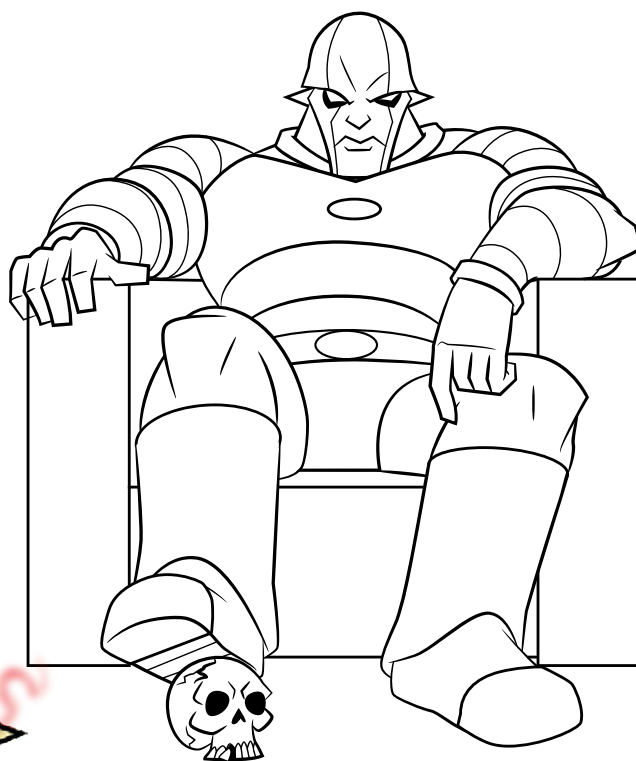
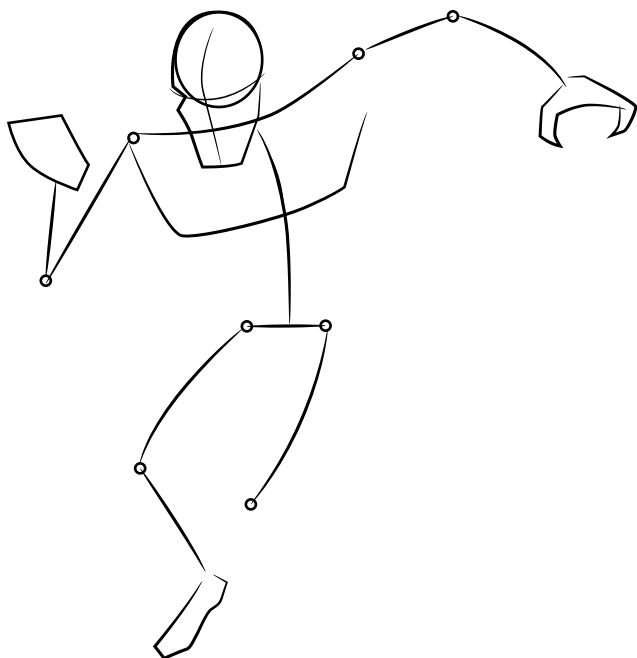
As luvas também servem para proteger as mãos do vilão. Também escondem armas e são comuns na maioria dos personagens. Geralmente, combinam com o uniforme.

ARMA

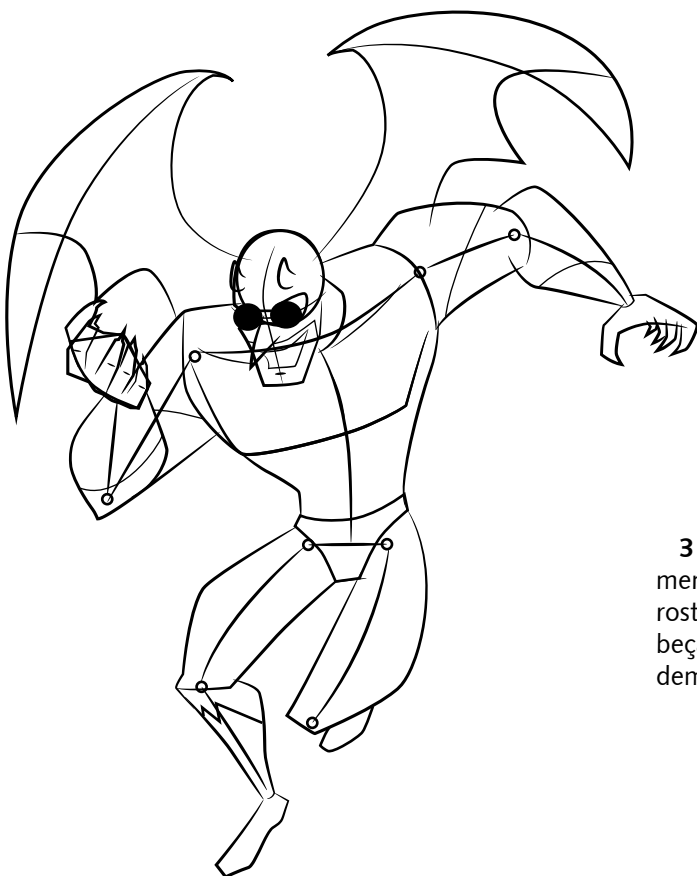
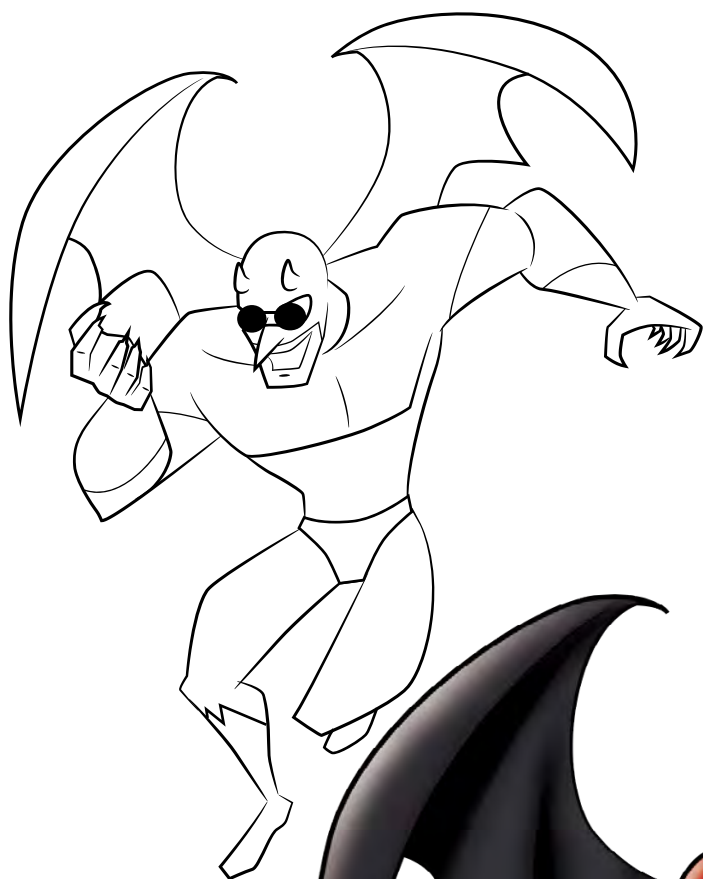
Em alguns casos, as armas são brinquedos que servem para pregar peças em heróis. Em outros casos, são altamente poderosas.

CETRO

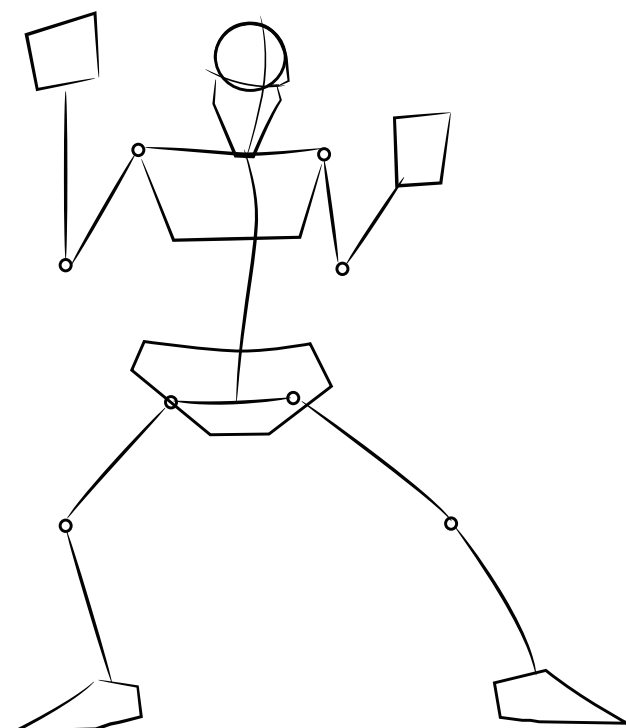
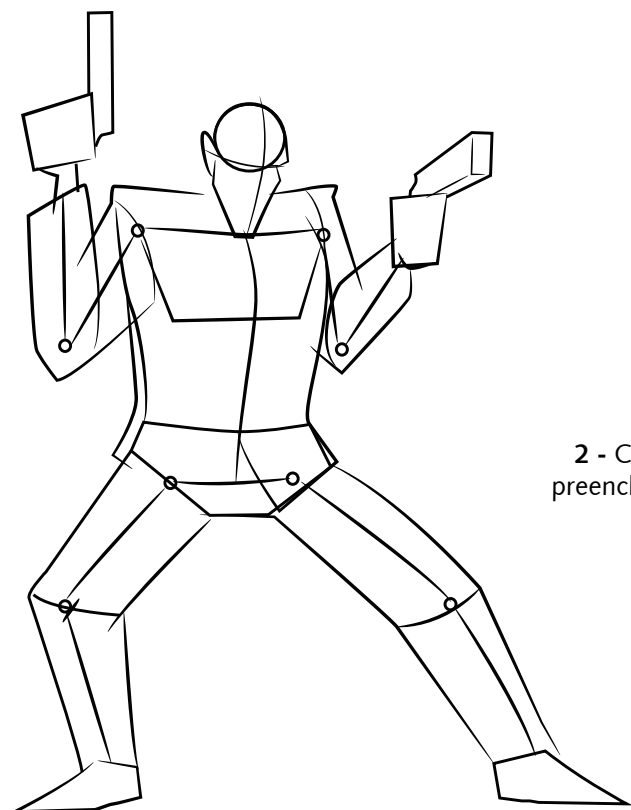
Os cedros são armas muito poderosas. Geralmente, possuem alguma joia que dá poder ao personagem.

UNIFORME

Os uniformes podem ser os mais variados. Procure desenhar o vilão com vestimentas interessantes.

POSTURAS

1 - Este vilão é um tirano e um poderoso rei. Para ele, preferimos uma posição clássica – sentado em um trono. Para começar, desenhe a marcação da cabeça. Defina a altura com a medida de quatro cabeças e meia e, para a largura, duas cabeças e meia para esquerda e duas para direita. Depois, demarque as partes do corpo, como o peitoral, as mãos, o quadril e os pés. Desenhe, ainda, a demarcação do trono.

2 - Agora preencha os espaços com figuras geométricas, dando volume ao corpo.

3 - Marque os elementos do rosto e a musculatura. Aproveite para fazer a marcação do uniforme e os detalhes que compõem a figura.

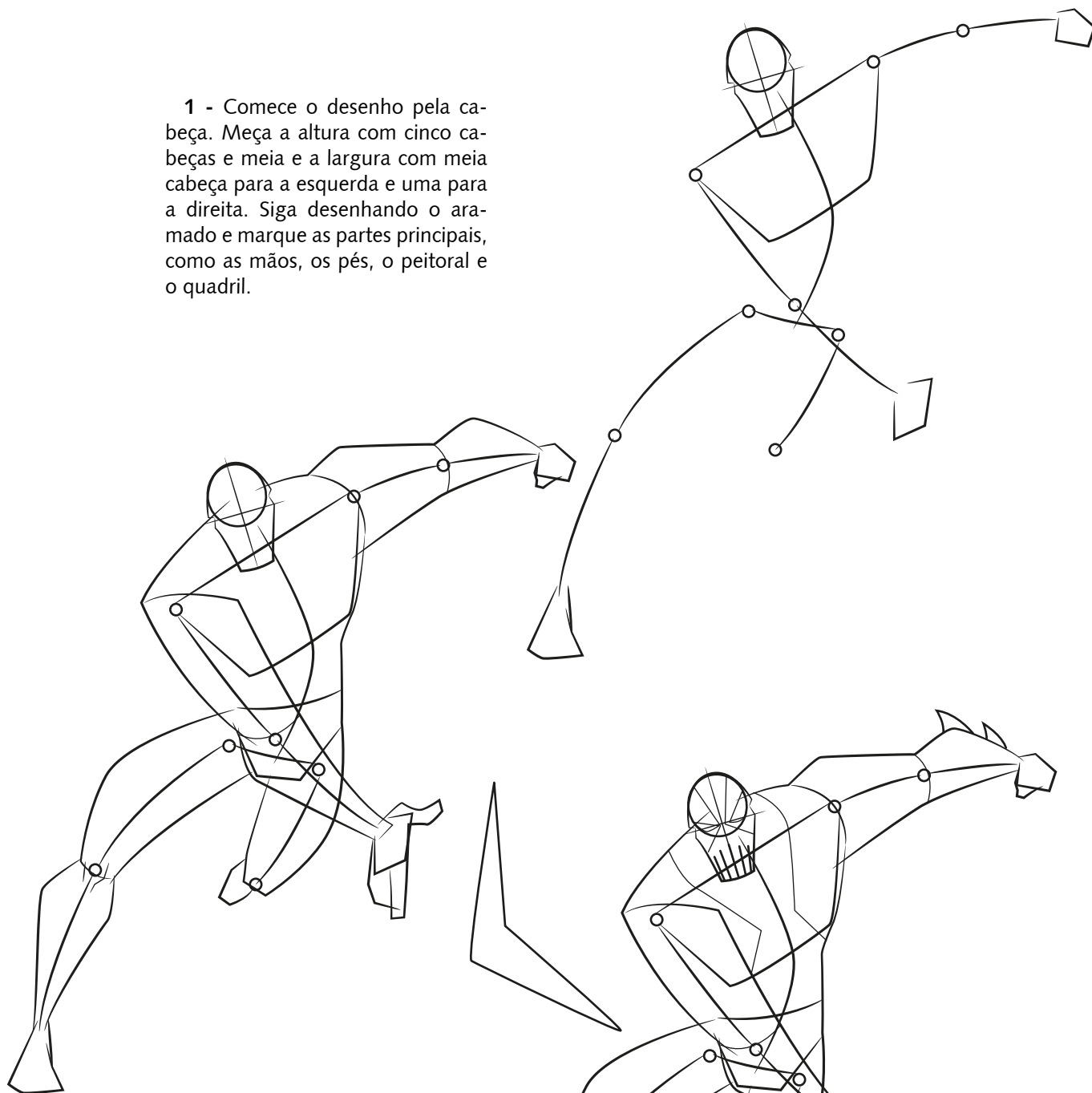
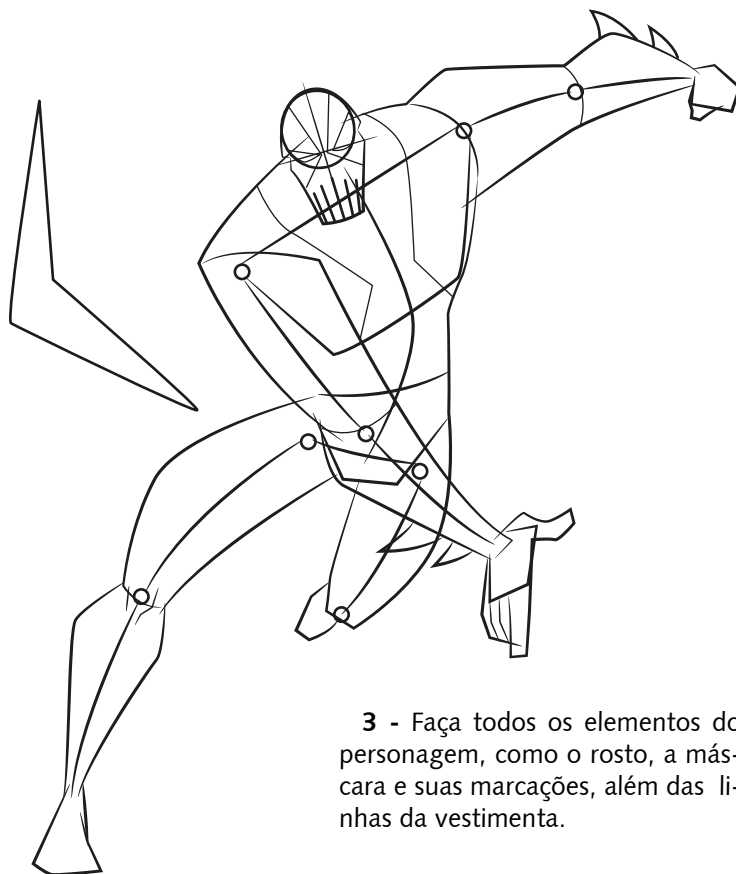
4 - Apague as linhas desnecessárias e defina o desenho de forma linear. Abaixo, temos um exemplo colorido.

1 - Agora, temos um vilão que tem a capacidade de voar. Para iniciar seu desenho, comece demarcando a cabeça e definindo a altura, a partir da medida de quatro cabeças para baixo. Para saber a largura, meça meia cabeça para a esquerda e uma para a direita. Siga desenhando o aramado e marcando as partes principais.

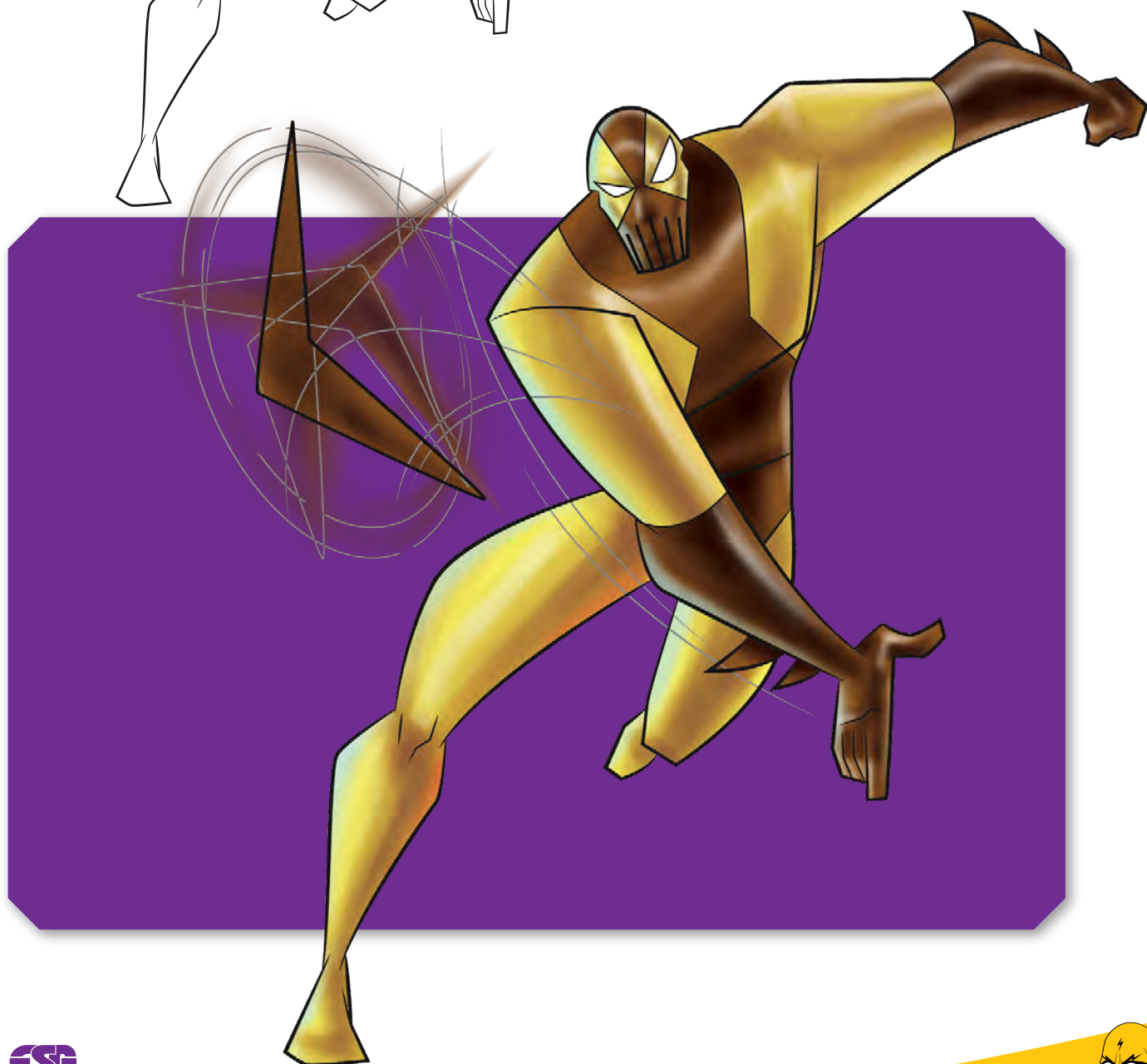
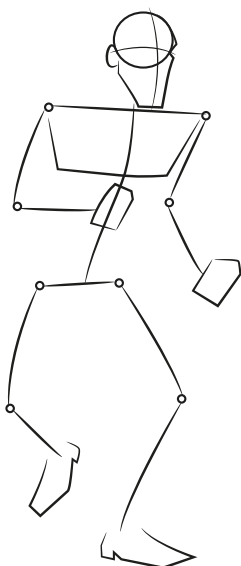
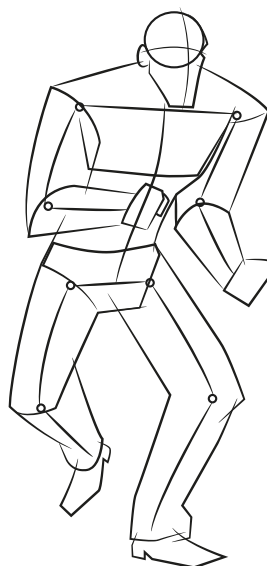
2 - Com o aramado pronto, comece a dar volume à figura, preenchendo seu corpo para ter o manequim do vilão.

3 - Siga fazendo todos os elementos do personagem, como o rosto, os óculos e o chifres da cabeça. Desenhe, também, as asas e demarque as luvas e botas.

4 - Apague as linhas desnecessárias e defina o desenho de forma linear. Abaixo, temos um exemplo colorido.

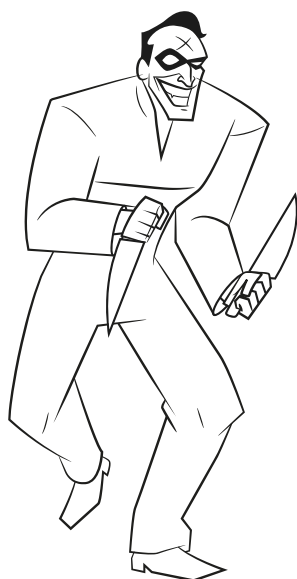
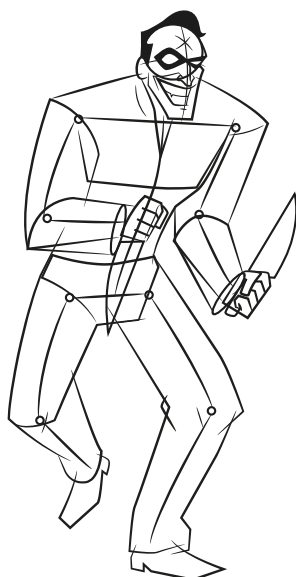
1 - Inicie o desenho pela cabeça. A altura compreende a medida de sete cabeças para baixo e a largura, de uma cabeça para a esquerda e meia para a direita. Siga desenhando o aramado e marque as partes principais, como as mãos, os pés, o peitoral e o quadril.

2 - Comece a dar volume à figura preenchendo seu corpo.

3 - Faça todos os elementos do personagem, como o rosto, o tapa-olhos, as roupas e as armas.

4 - Apague as linhas desnecessárias e defina o desenho de forma linear. Abaixo, temos um exemplo colorido.

1 - Comece o desenho pela cabeça. Meça a altura com cinco cabeças e meia e a largura com meia cabeça para a esquerda e uma para a direita. Siga desenhando o aramado e marque as partes principais, como as mãos, os pés, o peitoral e o quadril.

2 - Comece a dar volume à figura, preenchendo seu corpo.

3 - Faça todos os elementos do personagem, como o rosto, a máscara e suas marcações, além das linhas da vestimenta.

4 - Apague as linhas desnecessárias e defina o desenho de forma linear. Abaixo, temos um exemplo colorido.

1 - Inicie o desenho pela cabeça e faça a altura de cinco cabeças e meia para baixo. Determine a largura com a medida de uma cabeça para a esquerda e meia para a direita. Siga desenhando o aramado e marque as partes principais.

2 - Dê volume à figura, preenchendo seu corpo.

3 - Faça todos os elementos do personagem. Desenhe a cicatriz e a máscara, além da faca e da roupa.

4 - Apague as linhas desnecessárias e defina o desenho de forma linear. Observe o exemplo colorido.